CHAMADO de CTHULHU

TERRA INCOGNITA

14

Chamado de Cthulhu

- sexta edição -

Autores: Sandy Petersen, Lynn Willis

Texto Adicional: Keith Herber, Kevin Ross, Mark Morrison, William Hamblin, Scott David Aniolowski, Michael Tice, Shannon Appel, Eric Rowe, Bruce Ballon, William G. Dunn, Sam Johnson, Brian M. Sammons, Jan Engan, Bill Barton, e outros.

Edição Brasileira

Tradução: Mauro Lúcio Amado, Pedro Ziviani, Kairam Ahmed Hamdan

Projeto, Layout: Pedro Ziviani

Direção de Arte: Kairam Ahmed Hamdan

Revisão de texto: Leonardo Zilio

Ilustrador, Interior e Capa: Walter Pax

Elementos gráficos, fotos: Domínio público, Shutterstock

COPYRIGHT © Terra Incognita Editora e Comércio de Livros Ltda.

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra poderá ser reproduzida, sejam quais forem os meios empregados, sem a permissão, por escrito da editora.

Call of Cthulhu é marca registrada da Chaosium Inc, Califórnia, EUA. Publicado sob licença.

Créditos

Keith Herber escreveu o capítulo Necronomicon, Mitos e a Pré-história, H. P. Lovecraft, Os Mitos do Cthulhu, O Limite da Escuridão, e (com Kevin Ross) Livros de Mitos de Cthulhu. Mark Morrison (com Lynn Willis) escreveu A Batida do Defunto. Les Brooks criou os investigadores prontos para jogar e compilou exemplos de ferramentas e preços. Kevin Ross rastreou muitas citações e fontes, e acrescentou materiais e estatísticas. Scott Aniolowski concentrou-se nas descrições e estatísticas dos monstros. Há muito tempo atrás Bill Dunn escreveu o Guia para Perda de Sanidade. William Hamblin escreveu três episódios Sadowsky, resumidos aqui como "De Rerum Superntura". Michael Tice, Eric Rowe e Shannon Appel reuniram muito da informação sobre Sanidade. Shannon Appel também construiu a seção Tecnologia Alienígena, usando algumas invenções dos antigos suplementos, e fez o trabalho de revisão em Divindades, Criaturas, e Mitos e a Pré-História. Bruce Ballon, consultor psiquiátrico da Chaosium, atualizou o capítulo Sanidade e escreveu o exemplo de Critério de Periculosidade, a linha do tempo, e os sumários de Medicamentos e Tratamentos. Jan Egan contribuiu com o resumo de livros de ocultismo. Brian Sammons criou as duas partes da tabela de tomos. Sam Johnson escreveu a seção sobre torneio para o capítulo do Guardião, mais estatísticas para a tabela de armas, e os modificadores para pesquisa na seção A Caixa de Ferramentas do Guardião. Os preços da década de 1890 e Habilidades são derivados do trabalho de Bill Barton, assim como as estatísticas de Chaugnar Faugn, a Cor, e outros.

Agradeço a Alexis G. Diaz, cujas perguntas motivaram a 5ª edição, e a John Tarnowski.

Playtesters

Playtesters de Utah para a primeira edição de *Call of Cthulhu* foram Steve Marsh, James Memmot, Wade Round, Paul Work, Scott Clegg, Marc Hutchison, Bill Hamblin, e Eric Petersen. Playtesters da Chaosium foram Al Dewey (guardião), e em ordem alfabética Al Dewey, Allan Dalcher, Anders Swenson, Bruce Dresselhaus, Charlie Krank, Charlotte Coulon, Fred Malmburg, Greg Stafford, Hal Moe, Jerry Epperson, Ken Kaufer, Lynn Willis, Rory Root, Sherman Kahn, Steve Perrin, e Yurek Chodak.

Agradecimentos

Agradecimentos vão diretamente para os autores originais (especialmente Steve Perrin) e o grupo de jogo relacionado com o RPG de 1978 RuneQuest, propriedade agora da Hasbro, a partir do qual a mecânica do Call of Cthulhu foi adaptado através do intermediário e fora de catálogo Basic Roleplaying. Mark Morrison tem comentado que quando ele deseja ver como algum problema de ação física é controlado em um jogo, ele olha primeiro para *RuneQuest*. Ele não é o único.

Sandy Petersen, que foi o autor das regras originais do Cthulhu, trabalhou muito e com grandes resultados para o bem do seu jogo. Ele ainda exerce forte influência no jogo através de sua profunda paciência e sua agradável noção de economia de regra. Em todo lugar suas palavras foram consideradas e aproveitadas.

Call of Cthulhu é publicado pela Chaosium Inc.

Call of Cthulhu (6ª edição) é copyright ©1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005 da Chaosium Inc.; todos os direitos reservados.

Call of Cthulhu® é marca registrada da Chaosium Inc.

Qualquer semelhança entre personagens de ***Chamado de Cthulhu*** e pessoas vivas ou mortas é mera coincidência.

Todo o material relativo à Shudde-M'ell e os Ctônicos, e todas as outras invenções de Brian Lumley como descrito nos seus trabalhos, especificamente The Burrowers Beneath, são utilizados com a sua permissão. "Cold Print" de J. Ramsey Campbell copyright ©1969 de August Derleth. "The Diary of Alonzo Typer" de William Lumley's e H. P. Lovecraft copyright ©1970 de August Derleth. "The Return of the Lloigor" de ColinWilson copyright ©1969 de August Derleth. "Hounds of Tindalos" de Frank Belknap Long copyright ©1946 de Propriedade de Frank Belknap Long. "The Return of the Sorcerer" de Clark Ashton Smith copyright ©1931 de Clayton Magazines Inc. "The Nameless Offspring de Clark Ashton Smith copyright ©1932 de Clayton Magazines. Inc. As citações de "The Inhabitant of the Lake" são copyright ©1964 de J. Ramsey Campbell. "The Seven Geases" de Clark Ashton Smith copyright ©1934 de Popular Fiction Publishing Co. "The Dweller in Darkness" de Derleth copyright ©1953 de August Derleth. "Darkness, My Name Is" de Eddy C. Bertin copyright ©1976 de Edward P. Berglund. "Notebook Found in a Deserted House" de Bloch copyright ©1951 de Weird Tales. "The Gable Window" de Derleth copyright ©1957 de Candar Publishing Co. "The Lurker at the Threhold" de Derleth copyright ©1945 de August Derleth. "The Rings of the Papaloi" de Donald J. Walsh Jr. copyright ©1971 de August Derleth. "The Thing That Walked on the Wind" de Derleth copyright ©1933 de The Clayton Magazines Inc. "More Light" de Blish copyright ©1970 de Anne McCaffrey. "The Salem Horror" de Kuttner copyright ©1937 de Popular Fiction Publishing Co. "The Treader of the Dust" de Clark Ashton Smith copyright ©1935 de Popular Fiction Publishing Co. "The Lair of the Star-Spawn" de Derleth copyright ©1932 de Popular Fiction Publishing Co. "Zoth-Ommog" de Carter copyright ©1976 de Edward P. Berglund. "The Seventh Incantation" de Brennan copyright ©1963 de Joseph Payne Brennan. "The Horror at Vecra" de Henry Hasse copyright ©1988 de Cryptic Publications. Trabalhos de H.P. Lovecraft copyright ©1963, 1964, 1965 de August Derleth. Trabalhos citados no interior são apenas para ilustração.

A reprodução do material deste livro, para o propósito de lucro pessoal ou corporativo, por fotografia, óptico, eletrônico, ou qualquer outra mídia ou métodos de armazenamento e recuperação, é proibida.

Endereços e comentários por e-mail para:
editoraterraincognita@gmail.com

Terra Incognita Editora
Av. Augusto de Lima, 1036/31 – Barro Preto
Belo Horizonte – MG
CEP 30190-003

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Maurício Amormino Júnior, CRB6/2422)

P484c Petersen, Sandy, 1955-.

Chamado de Cthulhu / Sandy Petersen, Lynn Willis ; ilustrações Walter Pax ; tradução Mauro Lúcio Amado, Pedro Ziviani, Kairam Ahmed Hamdan. – Belo Horizonte (MG): Terra Incognita, 2014.
364 p. : il.

Título original: Call of Cthulhu
ISBN 978-85-68455-00-5 (Impresso)
ISBN 978-85-68455-01-2 (Digital)

1. Jogos de fantasia. I. Willis, Lynn. II. Pax, Walter. III. Título.

CDD-793.93

Prefácio

Bem-vindos ao Chamado de Cthulhu! Se você já ficou maravilhado com uma história de fantasma ou se encantou com um filme de horror, vai se deliciar. Rompa o véu que separa a frágil humanidade do terror que espreita além do tempo e espaço. Investigue ruínas esquecidas, florestas assombradas e inomináveis ameaças.

Entre no mundo do Chamado de Cthulhu.

Esse jogo foi publicado pela primeira vez em 1981. Na época, três grandes prêmios nacionais foram criados nos Estados Unidos para premiar a excelência em desenvolvimento de jogos. Chamado de Cthulhu ganhou todos os três. Isso gerou edições em outras línguas: finlandês, francês, alemão, húngaro, italiano, japonês e espanhol. Suplementos para o jogo ganharam mais de cinquenta prêmios importantes, nos Estados Unidos e internacionalmente. Em 1996, Chamado de Cthulhu foi escolhido para o *Origins Hall of Fame,* o mais prestigiado prêmio para jogos.

Meu primeiro contato com H. P. Lovecraft foi durante a infância, quando descobri um livro de histórias caindo aos pedaços, impresso para o uso de soldados alistados durante a Segunda Grande Guerra. Eu li aquele livro na cama na mesma noite e fiquei para sempre fascinado. Caso você também ame as histórias de Lovecraft, você pode agora experimentar os Mitos de Cthulhu de uma nova maneira. O que você faria no lugar dos intrépidos heróis de Lovecraft? Poderia solucionar o sinistro mistério de Whately? Teria sido capaz de salvar o mundo do pesadelo dos abissais? Poderia enfrentar shoggoths sem enlouquecer? Agora você pode descobrir!

- Sandy Petersen.

Dedicatória

Ao meu pai, que me apresentou Lovecraft e ficção científica em geral. De um de seus livros eu li minha primeira história lovecrafteana: *Pickman´s Model.*

Obrigado, Pai. - S.P.

Aos fãs da Chaosium. Publicamos livros por 34 anos na esperança de que gostem deles. Àqueles que investem seu tempo e energia transmitindo a palavra, sendo verdadeiramente um de nós. Obrigado aos membros do *Cthulhu Masters Tournament*, especialmente a Brad Nordstrand, que se aventurou primeiro.

In Sanity – *Chaosium*

Agradecimentos adicionais

Vez ou outra, o material dos Mitos foi adaptado de muitos artigos e aventuras individuais, uma tradição que brotou do círculo original de escritores encorajados pelo próprio Lovecraft. Depois de quase duas décadas, é uma tarefa fútil tentar indicar quem contribuiu com o quê. Nós agradecemos profundamente a todos os escritores e colaboradores do suplemento inicial: *Shadows of Yog-Sothoth*, do início até princípios de 1998. Em ordem alfabética, são eles: Chris Adamas, Jamie Anderson, Marion Anderson, Phil Anderson, Scott Aniolowski, Sandy Antunes, Shannon Appel, Bruce Ballon, Ugo Bardi, William A. Barton, Mark Beardsley, Fred Behrendt, Andre Bishop, Michael Blum, Gustaf Bjorsten, Sean Branney, Russell Bullman, Bernard Caleo, James Cambias, K. L. Campbell-Robson, John Carnahan, Yurek Chodak, Stacy Clark, Harry Cleaver, Jacqueline Clegg, John Scott Clegg, Morgan Conrad, Peter Corless, Matthew J. Costello, Alan K. Crandall, Peter Dannseys, Gregory W. Detwiler, Michael DeWolfe, Larry DiTillio, Ralph Dula, William G. Dunn, Chris Dykins, Chaz Engan, E. C. Fallworth, Phil Frances, D. H. Frew, Geoff Gillan, Ed Gore, Mark Grundy, Owen Guthrie, Nick Haggar, David Hallet, William James Hamblin III, David A. Hargrave, Mark Harmon, Steve Hatherly, Bob Heggie, Er k Herber, Tony Hickie, Herbert Hike, Kathy Ho, Susan Hutchinson, Marc Hutchison, L.N. Isinwyll, Kevin W. Jacklin, Peter F. Jeffery, Sam Johnson, Drashi Khendup, Steve Kluskens, J. Todd Kingrea, Charlie Krank, Michael LaBossiere, Richard T. Launius, Michael Lay, Nigel Leather, Christian Lehmann, Andrew Leman, Thomas Ligotti, Jean Lishman, Penelope Love, Toivo Luick, Doug Lyons, Michael MacDonald, Barbara Manui, Wesley Martin, Randy McCall, Paul McConnell, Robert McLaughlin, Kurt Miller, John B. Monroe, Mark Morrison, Scott Nicholson, Gary O'Connell, Jeff Okamoto, Mark Pettigrew, Thomas W. Phinney, Glenn Rahman, Steven C. Rasmussen, Kevin Ross, Liam Routt, Eric Rowe, Marcus L. Rowland, Gregory Rucka, Brian M. Sammons, Justin Schmid, Cyndy Schneider, Janice Sellers, Sam Shirley, John Sullivan, Gary Sumpter, Neal Sutton, Lucya Szachnowski, Michael Szymanski, G.W. Thomas, Michael Tice, Richard L. Tierney, John Tynes, Justin Tynes, Fred Van Lente, Russell Waters, Richard Watts, Chris Williams, M. B. Willner, Ian Winterton, Jay J. Wiseman, Elizabeth A. Wolcott, Todd A. Woods, William A. Workman, Benjamin Wright.

Terra Incognita agradece

A Charlie Krank e Meghan MacLean pela amizade, parceria e apoio. A Sandy Petersen por trazer esse maravilhoso jogo ao mundo e assim fazer de todos nós verdadeiros investigadores dos Mitos. Aos colaboradores que se juntaram a nós para realizar esse projeto produzindo conteúdo original para o financiamento coletivo: Dennis Detwiller, Luciano Paulo Giehl, Walter Pax, e novamente Sandy Petersen. Aos fãs de Lovecraft e, principalmente, de RPG. Aos nossos apoiadores, sem vocês não haveria esse livro. Pedro Ziviani agradece à Heija pelo apoio e entusiasmo, e ao seu cachorro Carlos pela companhia nas longas noites de trabalho no livro; Mauro Lúcio Amado agradece à sua família e especialmente aos seus pais, Mauro de Souza e Maria de Fátima, que o apoiaram durante todos os momentos; Kairam Hamdan agradece a Mateus Santolouco pelo contato com Walter Pax e à sua esposa Elizabeth por apoiar sua total insanidade.

Terra Incognita Editora

Sumário

O Chamado de Cthulhu

O Horror em Argila 6
A Narrativa do Inspetor Legrasse 9
A Loucura Vinda do Mar 15

Sistema de Jogo

Introdução 24
Termos de Chamado de Cthulhu 31
Sobre os Investigadores 34
Amostra de Ocupações 41
Criando o seu Investigador 44
Notas Sobre as Ocupações 46
Criando Harvey Walters 49
Regras e Habilidades 51
Habilidades e Chance Básica 70
Tabela de Resistência 71
Tabela de Armas 72
Regras Rápidas para Lesões 74
Regras Rápidas de Combate 76
Regras Rápidas para Armas de Fogo 78
Sanidade e Insanidade 81
Tratamento de Insanidade 88
Exemplo de Jogo 94
Magia 97
O Primeiro Feitiço de Harvey: um Exemplo 103
Exemplos de Livros de Ocultismo 106
Os Grandes Livros dos Mitos 107
Mais Tomos dos Mitos 111

Referência

Os Mitos de Cthulhu 114
O Necronomicon 119
Howard Philips Lovecraft 122
De Rerum Supernatura 126
Transtornos Mentais 132
Guia do Guardião 137
A Caixa de Ferramentas do Guardião 152
Criaturas dos Mitos 156
Tecnologia Alienígena 192
Divindades dos Mitos 198
Feras e Monstros 226
Personalidades 237
Um Grimório dos Mitos 244
Feitiços para Chamar / Banir Divindades 250
Feitiços de Contato 254
Feitiço de Contatar Divindade 255
Feitiços de Convocação/Aprisionamento 259

Aventuras

A Assombração 284
O Limite da Escuridão 292
O Lunático 304
A Batida do Defunto 311

Utilidades

O Condado de Lovecraft 324
Um Guia para Arkham 324
Locais e Eventos 326
Regras Opcionais: Perseguição de Veículos 328
Velocidades e Distâncias 330
Preços de Equipamentos e Serviços 332
Preços da Década de 1890 332
Preços da Década de 1920 334
Preços Modernos 336
Listas de Eventos Históricos 338
Catástrofes Naturais e Causadas pelo Homem 338
Eventos Reais, de Ocultismo, Criminosos e Futuristas 342
Cem Anos e Mais 346
Investigadores Prontos para Jogar 350
Investigadores dos Apoiadores Cultistas de Renome 354
Fichas de Personagem 355
Ficha de Personagem (Frente) - 1920 355
Ficha de Personagem (Verso) - Qualquer era 356
Ficha de Personagem (Frente) - 1890 357
Ficha de Personagem (Frente) - Presente 358
Tabelas de Referência 359

O Chamado de Cthulhu

O Chamado de Cthulhu

(encontrado entre os papéis do falecido francis Wayland Thurston, de Boston)

por H. P. Lovecraft

"De tão grandes poderes ou seres pode ser concebida uma sobrevivência... uma sobrevivência de um período extremamente remoto em que... a consciência se manifestava, talvez, em vultos e formas desde então repelidos pela maré montante da humanidade... formas das quais apenas a poesia e as lendas captaram uma memória fugaz e as chamaram de deuses, monstros, seres míticos de todos os tipos e espécies..."

- Algernon Blackwood

I Horror Em Argila

A coisa mais misericordiosa deste mundo, penso eu, é a incapacidade da mente humana em correlacionar todos os seus conteúdos. Vivemos em uma plácida ilha de ignorância no meio de um oceano negro de infinito, e não estávamos destinados a navegar para longe. As ciências, cada uma puxando para o seu lado, nos causaram pouco dano até agora, mas algum dia a junção de conhecimentos dispersos nos revelará um terrível panorama da realidade e de nossa assustadora posição dentro dela, o que nos levará à loucura pela revelação ou a fugir da iluminação mortal para a paz e segurança de uma idade das trevas.

Teosofistas imaginaram a impressionante grandeza do ciclo cósmico em que nosso mundo e a raça humana são incidentes transitórios. Eles teriam insinuado estranhos sobreviventes com termos que congelariam o sangue caso não os tivessem mascarado com um suave otimismo. Mas não veio deles o único vislumbre de eras ancestrais proibidas que me causa calafrios só de pensar e que me enlouquece nos meus sonhos. Esse pequeno raio de luz, assim como todos os pavorosos vislumbres de verdade, revelou-se a partir de inesperada junção de peças separadas, neste caso, um velho artigo de jornal e as notas de um professor falecido. Eu espero que ninguém mais junte essas peças. Certamente, se eu viver, jamais fornecerei um elo para essa corrente tão hedionda. Eu acredito que o professor também pretendia manter silêncio sobre suas descobertas e que teria destruído as suas anotações caso a morte não o tivesse detido.

Meu conhecimento do assunto começou no inverno de 1926-27, com a morte de meu tio-avô George Gammell Angell, professor emérito de idiomas semíticos na Universidade Brown, Providence, Rhode Island. O Professor Angell era comumente conhecido como uma autoridade em inscrições antigas e era frequentemente consultado pelos diretores de museus importantes, de forma que muitos poderão se lembrar do seu falecimento aos noventa e dois anos. No âmbito local, o interesse foi intensificado pela obscuridade da causa de sua morte. O professor foi atingido após sair do barco de Newport; caindo de repente, como afirmaram as testemunhas, depois de ter sido empurrado por um negro que aparentava ser um marinheiro e que teria saído de um dos becos sombrios da ladeira

íngreme que servia de atalho do cais até a casa do falecido na Rua Williams. Os médicos não conseguiram encontrar nenhuma doença visível, mas concluíram, depois de um debate ambíguo, que alguma lesão obscura do coração, induzida pela subida enérgica de uma ladeira tão íngreme por alguém tão velho, havia sido responsável pela morte. Na época, não tive motivos para discordar dessa conclusão, mas recentemente eu me sinto inclinado a estranhar – e mais do que isso.

Como herdeiro e executor testamentário de meu tio-avô, pois ele morreu viúvo e sem filhos, se esperava que eu examinasse seus papéis com profundidade; e, com esse propósito, transferi todos os seus arquivos e caixas para o meu alojamento em Boston. A maior parte do material que eu pesquisei foi publicada depois pela Sociedade Arqueológica Americana, mas havia uma caixa que achei profundamente intrigante, e que me fez sentir muito relutante em mostrar para os outros. Ela estava fechada, e não encontrei a chave até que me ocorreu de examinar o anel pessoal que o professor carregava sempre em seu bolso. De fato, eu consegui abrir, mas ao fazê-lo, parecia apenas estar diante de um obstáculo ainda maior e mais bem guardado. Qual seria o significado do estranho baixo-relevo de argila e das anotações desconexas, divagações e recortes que encontrei? Teria meu tio, no final de sua vida, se tornado crédulo dos mais superficiais embustes? Eu resolvi procurar o escultor excêntrico responsável por aquela aparente perturbação na paz de espírito de um senhor de idade.

O baixo-relevo era um retângulo áspero com menos de três centímetros de grossura e cerca de doze por quinze centímetros de área; obviamente de origem moderna. No entanto, o seu desenho era muito mais do que moderno na sua atmosfera e sugestão; pois, embora os caprichos do cubismo e futurismo sejam muitos e selvagens, eles raramente reproduzem aquela regularidade críptica que está à espreita na escrita pré-histórica. E os escritos certamente pareciam ser de algum tipo de escrita, ainda que minha memória, apesar de muito familiarizada com os papéis e coleções de meu tio, tenha falhado em identificar essa espécie em particular ou mesmo em sugerir uma remota ligação.

Acima dos aparentes hieróglifos estava uma figura de evidente propósito pictórico, embora sua execução impressionista proibisse uma ideia mais clara de sua natureza. Parecia ser um tipo de monstro, ou um símbolo representando um monstro, de uma forma que apenas uma mente doentia poderia conceber. Se disser que minha imaginação um tanto extravagante produziu imagens simultâneas de um polvo, um dragão e uma caricatura humana, eu não seria infiel ao espírito da coisa. Uma cabeça carnuda com tentáculos coroava um corpo grotesco e escamoso com asas rudimentares; mas era a imagem por completo que a tornava mais chocantemente assustadora. Por trás da figura havia uma vaga sugestão de um fundo arquitetônico ciclópico.

A escrita que acompanhava essa singularidade estava, com exceção de uma pilha de recortes, manuscrita na caligrafia mais recente do Professor Angell; e o seu estilo não possuía nenhuma pretensão literária. O que parecia ser o documento principal intitulava-se "CULTO A CTHULHU" em caracteres meticulosamente impressos para evitar uma leitura errada de uma palavra tão inaudita. Esse manuscrito estava dividido em duas partes, a primeira se chamava "1925 - Sonho e Trabalho Onírico de H. A. Wilcox, 7 Thomas St., Providence, R.I." e a segunda, "Narrativa do Inspetor John R. Legrasse, 121 Bienville St., Nova Orleans, LA., no Encontro da S.A.A. de 1908 – Notas do mesmo e Rel. do Prof. Webb." Os papéis do outro manuscrito eram apenas notas breves, algumas delas relatos de sonhos estranhos de diferentes pessoas, algumas citações de livros e revistas teosóficas (particularmente *Atlântida e a Lemúria, continentes desaparecidos* de W. Scott Elliot), e o resto são comentários sobre a longa sobrevivência de sociedades secretas e cultos ocultos, com referências a passagens em livros como "O Ramo Dourado", de Frazer, e "O Culto às Bruxas na Europa Ocidental", da Srta. Murray. Os trechos aludem a uma enfermidade mental atroz, e a erupções e surtos de loucura ou mania coletiva na primavera de 1925.

A primeira metade de manuscrito principal relatava uma história muito peculiar. Ao que parece, no dia 1º de março de 1925, um jovem magro, soturno e de aspecto neurótico procurou pelo Professor Angell carregando aquele baixo-relevo singular, que ainda se encontrava úmido e fresco. No seu cartão estava escrito Henry Anthony Wilcox, e meu tio o reconheceu como o filho mais jovem de uma família de boa reputação e razoavelmente conhecida, que esteve estudando escultura nos últimos anos na Escola de Design em Rhode Island e vivendo sozinho no Edifício *Fleur-de-Lys* próximo à instituição. Wylcox era um jovem precoce de gênio reconhecido, mas muito excêntrico, e desde a infância chamava a atenção pelas estranhas histórias e sonhos bizarros que costumava relatar. Ele dizia ser "psiquicamente hipersensível", mas, para o povo sério da antiga cidade comercial, ele era apenas "esquisito". Nunca se misturando muito com sua gente, ele se afastou gradualmente da sociedade, e agora se relacionava apenas com um pequeno grupo de estetas de outras cidades. Mesmo o Clube de Arte de Providence, ansioso em preservar o seu conservadorismo, o considerava um caso perdido.

Na ocasião da visita, dizia o manuscrito do professor, o escultor pediu abruptamente para identificar os hieróglifos no baixo-relevo, aproveitando-se do conhecimento arqueológico do anfitrião. Ele falava com calma e de maneira sonhadora, sugerindo uma simpatia afetada e distante, e meu tio se mostrou

ríspido, pois o notável frescor da tabuleta implicava afinidade com qualquer coisa, menos arqueologia. A resposta do jovem Wilcox, que impressionou meu tio o suficiente para ele se lembrar e escrever palavra por palavra, era de um aspecto fantasticamente poético, que deve ter marcado toda a conversa, e me parece ser uma de suas particularidades. Ele disse: "É novo, de fato, pois eu fiz na noite passada durante um sonho de cidades estranhas; e sonhos são mais antigos que o reino acético de Tiro, ou a contemplativa Esfinge, ou a cidade da Babilônia, cercada de jardins."

Foi então que ele começou aquele relato confuso que de repente trouxe à tona uma memória adormecida e conquistou o interesse de meu tio. Houve um leve tremor de terra na noite anterior, o mais forte sentido em muitos anos na Nova Inglaterra, e a imaginação de Wilcox fora fortemente abalada. Ao se deitar, ele teve um sonho sem precedentes com grandes cidades ciclópicas de blocos titânicos e monólitos projetados para o céu, todos gotejando uma gosma verde e sinistra de horror latente. Hieróglifos cobriam as paredes e os pilares, e de algum ponto indeterminado abaixo veio uma voz que não era uma voz; uma sensação caótica que somente a imaginação poderia transformar em som, mas que ele tentou traduzir por uma mistura de letras quase impronunciáveis:"*Cthulhu fhtagn*".

Essa mistura verbal era a chave para a recordação que exaltou e perturbou o Professor Angell. Ele interrogou o escultor com meticulosidade científica; e estudou com uma intensidade quase frenética o baixo-relevo em que o jovem se vira trabalhando, com frio e vestido apenas com sua roupa de dormir, quando o impulso de despertar acabou falando mais alto. Meu tio culpou a idade avançada, Wilcox atestou depois, pela lentidão em reconhecer os hieróglifos e o desenho pictórico. Muitas das perguntas pareciam descabidas para o visitante, especialmente aquelas que tentavam relacioná-lo com estranhos cultos ou sociedades; e Wilcox não podia entender as repetidas promessas de silêncio em troca de uma admissão como membro de em algum corpo religioso pagão ou místico muito difundido. Quando o Professor Angell se convenceu de que o escultor ignorava de fato qualquer culto ou sistema de sabedoria secreto, ele assediou o visitante com pedidos de futuros relatos de seus sonhos. Isso rendeu frutos regulares, pois, depois da primeira entrevista, o manuscrito passa a registrar visitas diárias do jovem, em que ele relatava fragmentos surpreendentes de imagens noturnas cujo conteúdo era sempre alguma terrível vista ciclópica de uma rocha sombria e gotejante, com uma voz subterrânea ou alguma inteligência gritando monotonamente através de enigmáticos impactos sensoriais só possíveis de descrever com palavras sem sentido. Os dois sons mais frequentemente repetidos são traduzidos pelas letras "*Cthulhu*" e "*R'lyeh*".

No dia 23 de março, continuava o manuscrito, Wilcox não apareceu, e indagações em sua moradia revelaram que ele foi acometido por um tipo obscuro de febre e levado de volta para a casa de sua família na Rua Waterman. Ele havia gritado durante a noite, acordando muitos outros artistas na construção, e sua condição passou a alternar entre a inconsciência e o delírio. Meu tio telefonou imediatamente para a família e, a partir desse momento, passou a acompanhar o caso, ligando sempre para o escritório do Doutor Tobey, na Rua Thayer, que descobriu ser responsável pelo caso. A mente febril do jovem aparentemente insistia em coisas estranhas, e o médico chegava a tremer ao falar delas. Elas incluíam não apenas a repetição do que havia sonhado antes, mas envolvia também uma coisa gigantesca "com quilômetros de altura", que andava ou se arrastava de um lado para o outro. Ele não descreveu esse objeto em nenhum momento, mas algumas palavras frenéticas, repetidas pelo Dr. Tobey, convenceram o professor de que a coisa deveria ser idêntica à criatura inominável que ele procurou retratar em sua escultura onírica. Referir-se ao objeto, o doutor acrescentou, era invariavelmente um prelúdio para a recaída do jovem à letargia. Sua temperatura estranhamente não estava muito acima do normal, mas toda a sua condição, por outro lado, sugeria uma febre genuína, e não um transtorno mental.

No dia 2 de abril, aproximadamente às 3 da tarde, todos os sintomas de Wilcox desapareceram repentinamente. Ele sentou-se reto na cama, surpreso por se encontrar em casa e sem saber o que aconteceu no sonho ou realidade desde a noite de 22 de março. Recebendo alta de seu médico, ele retornou para o seu quarto em três dias, mas deixou de ajudar o Professor Angell. Todos os traços de sonhos estranhos desapareceram com a sua recuperação, e meu tio não guardou os seus relatos noturnos depois de uma semana de descrições insípidas e irrelevantes de visões completamente habituais.

A primeira parte do manuscrito termina aqui, mas referências a certas notas dispersas me deram mais material para refletir – tanto que, na verdade, apenas o meu arraigado ceticismo que era então a minha filosofia de vida podia explicar a minha continuada desconfiança pelo artista. As notas em questão eram aquelas descrições de sonhos de várias pessoas cobrindo o mesmo período em que o jovem Wilcox tivera as suas estranhas aflições. Meu tio, ao que parece, rapidamente deu início a uma prodigiosa série de questionamentos entre quase todos os seus amigos a quem poderia questionar sem impertinência, pedindo relatos noturnos sobre os seus sonhos e as datas de qualquer visão no passado recente. A recepção de suas demandas parece ter sido variada, mas ele deve,no mínimo, ter recebido mais respostas que um homem

comum poderia ter controlado sem uma secretária. A correspondência original não foi preservada, mas suas anotações formaram um minucioso e realmente significante resumo. As pessoas comuns da sociedade e do meio empresarial – o "sal da terra" da tradicional Nova Inglaterra – responderam com um resultado quase negativo, embora alguns casos inquietantes, mas disformes, tenham aparecido aqui e ali, sempre entre 23 de março e 2 de abril – período do delírio do jovem Wilcox. Cientistas também não foram muito afetados, embora quatro casos de descrições vagas sugiram vislumbres de terras estranhas, e, em um caso, é mencionado o pavor de alguma coisa anormal.

Foram dos artistas e poetas que vieram respostas pertinentes, e eu sei que o pânico se alastraria se eles pudessem ter comparado as anotações. Tal como aconteceu, na falta das cartas originais, eu meio que suspeitei que o compilador tenha feito algumas perguntas iniciais, ou editado a correspondência para corroborar o que ele estava inconscientemente determinado a ver. Por essa razão, eu continuava sentindo que Wilcox, de alguma forma ciente dos velhos dados que meu tio possuía, tirou proveito do veterano cientista. As respostas dos estetas contavam uma história perturbadora. De 28 de fevereiro a 2 de abril, a maioria deles teve sonhos com coisas muito bizarras; a intensidade dos sonhos sendo incomensuravelmente mais forte durante o período de delírio do escultor. Mais de um quarto dos que reportaram alguma coisa relataram cenas e sons vagos parecidos com o que Wilcox descreveu; e alguns dos sonhadores confessaram terem sentido um temor pela gigante coisa inominável avistada quase no final. Um caso, que a anotação descreve com ênfase, era muito triste. O sujeito, um conhecido arquiteto com inclinações para a teosofia e o ocultismo, tornou-se um louco furioso na data que o jovem Wilcox foi acometido pela doença, e faleceu meses depois, após gritar incessantemente para ser salvo de algum monstro saído do inferno. Tivesse meu tio se referido a esses casos por nome em vez de meros números, eu teria tentado alguma comprovação e investigação pessoal; mas, como estavam, consegui apenas rastrear alguns poucos. Todos eles, no entanto, confirmaram o que estava escrito nas anotações. Eu sempre me perguntei se todos os objetos de questionamento do professor ficaram tão perplexos como essa fração. É por bem que nenhuma explicação jamais chegue até eles.

Os recortes de jornal, como eu sugeri, abordavam casos de pânico, mania e excentricidade durante o mesmo período. O Professor Angell deve ter empregado um escritório, pois o número de extratos era enorme, e as fontes se dispersavam por todo o globo. Havia um suicídio noturno em Londres, onde um solitário sonâmbulo pulou de uma janela após um grito assustador. Havia também uma carta sem muita coerência para um editor de jornal na América do Sul, em que um fanático deduzia um futuro terrível por causa das visões que teve. Um despacho da Califórnia descreve uma colônia de teosofistas vestindo mantos brancos em massa à espera de algum "acontecimento glorioso" que nunca chega, enquanto notícias da Índia falam com reserva de sérias rebeliões dos nativos no final de março. Orgias de vodu multiplicam-se no Haiti, e postos avançados relatam murmúrios agourentos. Oficiais americanos nas Filipinas perceberam que certas tribos estavam inquietas no período, e os policiais de Nova Iorque são atacados por levantinos histéricos na noite de 22 para 23 de março. O oeste da Irlanda também está cheio de rumores e lendas, e um fantástico pintor chamado Ardois-Bonnot exibe uma blasfema "Paisagem Onírica" no Salão Primavera de 1926, em Paris. E os registros de problemas nos manicômios são tão numerosos que apenas um milagre poderia ter impedido a comunidade médica de observar os estranhos paralelismos e tirar conclusões enganosas. Uma grande quantidade de recortes estranhos, todos diziam; e hoje eu mal posso encarar o racionalismo com que os coloquei de lado. Mas eu estava convencido de que o jovem Wilcox já sabia dos antigos assuntos mencionados pelo professor.

A Narrativa do Inspetor Legrasse

Os antigos assuntos que tornaram o sonho do escultor e o baixo-relevo tão significativos para o meu tio eram o tema da segunda metade de seu longo manuscrito. Certa vez, ao que parece, o Professor Angell já tinha visto o esboço infernal da monstruosidade inominável, ficado intrigado com o desconhecido hieróglifo e ouvido as ameaçadoras sílabas que podem ser traduzidas apenas como "*Cthulhu*"; e tudo isso associado de maneira tão empolgante e terrível que não é de se espantar que ele tenha procurado o jovem Wilcox com questionamentos e solicitado mais dados.

Sua primeira experiência foi em 1908, dezessete anos antes, quando a Sociedade Arqueológica Americana realizara o seu encontro anual em Saint Louis. O Professor Angell, como convinha a alguém com sua autoridade e suas realizações, teve um papel proeminente em todas a deliberações, e era um dos primeiros a serem abordados por não membros que aproveitaram a convocação para apresentarem questionamentos em busca de respostas corretas e problemas para especialistas.

O principal não membro, e em pouco tempo, o centro de interesse do encontro, era um homem comum de meia-idade que veio de Nova Orleans à procura de uma informação específica incapaz de ser obtida em qualquer fonte local. Seu nome era John

Raymond Legrasse, e ele era um Inspetor de Polícia por profissão. Com ele estava o motivo de sua visita: uma grotesca, repulsiva e aparentemente muito antiga estatueta de pedra, cuja origem ele era incapaz de determinar. Não se deve supor que o Inspetor Legrasse tivesse algum interesse em arqueologia. Pelo contrário, seu desejo por esclarecimento foi induzido puramente por considerações profissionais. A estatueta, ídolo, fetiche ou o que quer que fosse, havia sido apreendido alguns meses antes nos bosques pantanosos ao sul de Nova Orleans, durante uma batida policial em uma suposta reunião vodu; e os ritos ligados a ele eram tão singulares e hediondos que a polícia não tinha como deduzir que havia encontrado com um culto sombrio totalmente desconhecido, e infinitamente mais diabólico que o mais negro círculo de vodu africano. De sua origem, além dos relatos extravagantes e inacreditáveis extraídos dos membros capturados, absolutamente nada foi descoberto. Isso explicava a ansiedade da polícia pelo conhecimento ancião que pudesse ajudá-los a determinar a origem do temível símbolo e, com isso, seguir a pista até a origem do culto.

O Inspetor Legrasse não estava totalmente preparado para a sensação que a sua contribuição criou. Um pequeno vislumbre da coisa foi o bastante para lançar os homens de ciência ali reunidos a um estado tenso de excitação, e, sem perderem tempo, eles se aglomeraram ao redor da pequena figura cuja absoluta estranheza e ar de antiguidade genuinamente profana enfatizavam panoramas arcaicos e inexplorados. Nenhuma escola de escultura reconhecida teria criado esse terrível objeto, no entanto, séculos, ou até mesmo milhares de anos, pareciam registrados na superfície turva e esverdeada da pedra enigmática.

A imagem, que acabou sendo passada lentamente de mão em mão para que todos pudessem estudá-la mais de perto, possuía cerca de dezessete a vinte centímetros de altura e uma execução artística requintada. Ela representava um monstro de aparência vagamente antropoide, mas com uma cabeça de polvo na qual uma massa de barbilhões brotava da face, um corpo escamoso e emborrachado, garras enormes nas patas traseiras e dianteiras, e asas longas e estreitas nas costas. Essa coisa, que parecia instintivamente algo terrível e com uma malignidade antinatural, possuía o corpo um pouco inchado, e estava agachada em um bloco retangular ou pedestal coberto com caracteres indecifráveis. As pontas das asas tocavam a parte traseira do bloco, o assento ocupava o centro, enquanto as longas e encurvadas garras das patas traseiras dobradas agarravam a borda frontal e se prolongavam até um quarto da distância até a base do pedestal. A cabeça cefalópode estava curvada para frente, de forma que as pontas dos barbilhões faciais tocavam as enormes patas dianteiras, que se apoiavam nos joelhos erguidos. O aspecto de tudo era anormalmente realista, e mais sutilmente assustador porque a sua origem era desconhecida. Sua vasta, impressionante, e incalculável idade era evidente; embora não se parecesse com qualquer arte pertencente aos primórdios da civilização – ou, de fato, a qualquer outro tempo. Totalmente separado e aparte, seu material era um mistério; pois a pedra untada preto-esverdeada com suas manchas e estrias douradas e iridescentes não parecia familiar à geologia ou mineralogia. Os caracteres ao longo da base eram igualmente desconcertantes; e nenhum membro presente, apesar de ali se encontrar representada a metade dos especialistas do mundo no assunto, conseguia formular uma leve noção de sua mais remota filiação linguística. Eles, assim como o material e a figura, pertenciam a alguma coisa horrivelmente remota e distinta da humanidade tal como a conhecemos; alguma coisa que sugeria assustadoramente ciclos de vida antigos e profanos dos quais nosso mundo e nossas concepções não fazem parte.

Ainda assim, conforme os membros iam abanando as suas cabeças com seriedade e confessando sua derrota frente ao problema do inspetor, havia um homem naquela reunião que suspeitava de um bizarro toque de familiaridade na forma monstruosa e na inscrição, e contou com alguma modéstia a estranha curiosidade que ele conhecia. Essa pessoa era o agora falecido William Channing Webb, professor de antropologia na Universidade de Princeton, e um renomado explorador. O professor Webb havia participado, quarenta e oito anos antes, de uma excursão para a Groelândia e a Islândia à procura de algumas inscrições rúnicas que não foi capaz de encontrar; porém, na costa oeste da Groelândia, ele se deparou com uma singular tribo ou culto de esquimós degenerados cuja religião, uma forma curiosa de adoração ao diabo, o assustou com seu deliberado caráter sanguinário e repulsivo. Era uma fé de que os outros esquimós sabiam pouco, e que mencionavam apenas com receio, dizendo que surgira em épocas terrivelmente antigas, antes mesmo de o mundo existir. Além dos ritos indescritíveis e sacrifícios humanos, havia certos rituais estranhos hereditários realizados para um determinado demônio ancestral supremo, ou *tornasuk*, e o professor Webb tirou uma cópia fonética de um velho *angekok*, ou xamã, expressando os sons em letras romanas o melhor que podia. Mas o que era mais significante agora era o fetiche que esse culto adorava, e em torno do qual eles dançavam quando a aurora saltava alto acima dos penhascos de gelo. Ele era, como o professor afirmou, um baixo-relevo de pedra rústico, compreendendo uma figura medonha e uma inscrição oculta. E, até onde ele podia dizer, ela era um áspero paralelo em seus traços essenciais da coisa bestial que se encontrava presente na reunião.

Esse dado, recebido com espanto e admiração pelos membros da assembleia, provou-se duplamente excitante para o inspetor Legrasse, e ele começou imediatamente a assediar o informante com perguntas. Tendo anotado e transcrito um ritual oral entre os adoradores do pântano que os seus homens prenderam, ele pediu ao professor que relembrasse o melhor possível as sílabas tiradas dos esquimós satanistas. Seguiu-se então uma exaustiva comparação de detalhes, e um momento de respeitoso silêncio quando tanto detetive como cientista concordaram sobre a identidade da frase comum aos dois rituais infernais de mundos separados por grande distância. O que, em substância, ambos os esquimós feiticeiros e os sacerdotes do pântano cantaram para os seus ídolos era alguma coisa assim parecida – sendo a divisão das palavras inferidas das quebras normais da frase quando entoada em voz alta:

"*Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.*"

Legrasse estava mais avançado que o professor Webb, pois muitos dos seus prisioneiros mestiços repetiram para ele o que os antigos celebrantes lhes disseram que as palavras significavam. Esse texto, de acordo com o que foi dado, dizia algo como isto:

"Em sua casa em R'lyeh, Cthulhu morto aguarda sonhando."

E agora, respondendo a um pedido geral e urgente, o inspetor Legrasse relatou o quanto foi possível da sua experiência com os adoradores do pântano; contando uma história à qual eu podia ver meu tio atribuir um significado profundo. Ela tinha o aroma dos sonhos mais selvagens dos criadores de mitos e teosofistas, e revelava um profundo grau de imaginação cósmica entre os mestiços e párias, como era de se esperar que eles possuíssem.

No dia primeiro de novembro de 1907, chegou um chamado frenético à polícia de Nova Orleans a respeito da região ao sul do pântano e da laguna. Os grileiros que ali viviam, em sua maioria primitivos, mas homens de boa índole descendentes dos homens Lafitte, estavam tomados do mais puro terror em relação a algo desconhecido que se aproximara furtivamente deles durante a noite. Era um vodu, aparentemente, mas um vodu do tipo mais terrível do que todos os que eles conheciam; e algumas de suas mulheres e crianças desapareceram desde que o maléfico tantã começou o seu incessante batuque ao longe na floresta negra assombrada onde ninguém se aventurava. Havia gritos insanos e angustiantes, cânticos de congelar a alma e tochas diabólicas dançantes; e, acrescentou o mensageiro assustado, as pessoas não podiam aguentar mais aquilo.

A partir disso, um grupo de vinte policiais, lotando duas carruagens e um automóvel, partiu no final da tarde utilizando o grileiro amedrontado como guia. No final da estrada transitável, eles apearam e, por quilômetros, chapinharam em silêncio através da terrível floresta de ciprestes aonde o dia nunca vinha. Raízes feias e festões pendentes de musgo espanhol os cercavam, e, de vez em quando, uma pilha de pedras úmidas ou fragmentos de uma parede apodrecida intensificavam, com sua sugestão de moradia mórbida, o sentimento de depressão que cada árvore retorcida e as ilhotas de fungos se juntavam para criar. Por fim, o abrigo dos grileiros, um amontoado de cabanas miseráveis, apareceu; e uns moradores histéricos correram para se aglomerar em volta do grupo de lanternas balançantes. A batida surda dos tantãs era agora levemente audível ao longe; e um uivo horripilante chegava em intervalos irregulares quando o vento mudava. Também um clarão vermelho parecia filtrar através da pálida vegetação rasteira além das intermináveis avenidas da escuridão da floresta. Relutantes em serem deixados para trás sozinhos, cada um dos amedrontados grileiros recusou-se a avançar um metro na direção da cena do culto profano, então o inspetor Legrasse e seus dezenove colegas tiveram que seguir sem um guia pelas negras arcadas de horror que nenhum deles jamais percorrera.

A região que a polícia entrava agora era de uma reputação tradicionalmente ruim, substancialmente desconhecida e jamais atravessada por homens brancos. Havia lendas de um lago oculto, jamais visto por olhos mortais, onde habitava uma imensa coisa poliposa branca e sem forma com olhos luminosos, e os grileiros sussurravam que demônios com asas de morcego saiam voando de cavernas nas entranhas da terra para adorá-la durante a noite. Eles diziam que a coisa estivera lá desde antes de d'Iberville, antes de La Salle, antes dos índios, e até mesmo antes de todas as feras e aves das florestas. Era o próprio pesadelo, e vê-la significava a morte. Mas ela fazia os homens sonharem, e então eles sabiam o bastante para se manterem afastados. A tal orgia de vodu era, de fato, na margem mais simples dessa área abominável, mas aquele local era ruim o bastante, talvez por isso o próprio local de adoração aterrorizava os grileiros mais que os sons pavorosos e incidentes.

Apenas poesia ou loucura poderia fazer justiça aos barulhos ouvidos pelos homens de Legrasse enquanto abriam caminho pelo pântano tenebroso em direção ao clarão vermelho e ao tantã abafado. Há características vocais típicas dos homens e qualidades vocais típicas das feras; e é terrível ouvir uma quando a fonte deveria produzir outra. A fúria animal e a promiscuidade orgiástica atingiram alturas demoníacas com uivos e gritos de êxtase que rasgavam e reverberavam sobre aquela floresta sombria como tempestades pestilentas do golfo do inferno. Uma hora ou outra, a gritaria de-

sordenada cessava, e, do que parecia ser um bem ensaiado coro de vozes roucas, se erguia entoando aquela frase ou ritual hediondo: "*Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn*."

Então os homens, tendo alcançado um local onde as árvores eram menos densas, subitamente avistaram o espetáculo. Quatro deles cambalearam, um desmaiou e dois foram abalados a ponto de gritarem freneticamente, mas a cacofonia louca da orgia abafou os barulhos. Legrasse borrifou água do pântano no rosto do homem desmaiado, e todos ficaram paralisados, tremendo e quase hipnotizados com o horror.

Em uma clareira natural do pântano havia uma ilha coberta de ervas com cerca de um acre de extensão, sem árvores e toleravelmente seca. Sobre ela pulava e se contorcia uma horda de anormalidades de humanos tão indescritíveis que somente um Sime ou Angarola poderia retratar. Sem roupas, essa prole híbrida estava zurrando, berrando e se contorcendo ao redor de uma grande fogueira circular, onde, no centro, revelado por ocasionais brechas na cortina de chamas, se encontrava um grande monólito de granito com dois metros e meio de altura, sobre o qual, incongruente por sua forma diminuta, repousava a pérfida estatueta esculpida. De um amplo círculo de dez cadafalsos dispostos em intervalos regulares, tendo o monólito rodeado de chamas como centro, pendiam, de cabeça para baixo, os corpos estranhamente desfigurados dos desafortunados grileiros que desapareceram. Era no interior desse círculo que os adoradores pulavam e urravam, a direção da massa se movia da esquerda para a direita em um interminável bacanal entre o círculo de corpos e o anel de fogo.

Poderia ter sido apenas imaginação e poderiam ter sido apenas ecos que induziram um dos homens, um irrequieto espanhol, a fantasiar que havia ouvido respostas antifônicas ao ritual vindas de algum ponto escuro e mais distante daquela floresta de antigas lendas e horrores. Esse homem, Joseph D. Galvez, eu encontrei depois e questionei, e ele se provou espantosamente imaginativo. Ele de fato foi mais longe ao insinuar o fraco bater de grandes asas, e o vislumbre de olhos brilhantes e um enorme vulto branco entre as árvores – mas eu suponho que ele tenha ouvido muitas superstições nativas.

Na verdade, a pausa de horror dos homens foi comparativamente de curta duração. O dever vinha primeiro, e, embora houvesse cerca de cem mestiços celebrantes, a polícia confiou em suas armas de fogo e lançou-se com determinação sobre a turba repugnante. Por cinco minutos, o barulho e o caos resultante iam além da descrição. Golpes selvagens foram desferidos, projéteis foram atirados, e fugas foram realizadas, mas, no final, Legrasse foi capaz de contar quarenta e sete prisioneiros taciturnos, que ele obrigou a se vestirem imediatamente e se alinharem entre duas filas de policiais. Cinco adoradores estavam mortos, e dois gravemente feridos foram carregados em macas improvisadas pelos seus companheiros prisioneiros. A imagem do monólito, é claro, foi cuidadosamente removida e levada de volta por Legrasse.

Examinados na delegacia depois de uma jornada de cansaço e tensão intensos, os prisioneiros se mostraram ser homens de um tipo mestiço inferior e mentalmente extravagante. Muitos eram marinheiros, e um punhado de negros e mulatos, sobretudo das Índias Ocidentais ou Brava de Cabo Verde, que dava um toque de voduísmo ao culto heterogêneo. Mas, antes mesmo de serem questionados, ficou claro que alguma coisa muito mais profunda e arcaica do que aquele fetichismo negro estava envolvido. Degradados e ignorantes como eram, as criaturas se agarravam com surpreendente consistência à ideia central de sua abominável fé.

Eles adoravam, como eles disseram, os Grandes Antigos que viveram eras antes de existir qualquer homem e que vieram do céu quando o mundo ainda era novo. Aqueles Antigos se foram agora, para dentro da terra e debaixo do mar, mas os seus corpos mortos contaram os seus segredos em sonhos aos primeiros homens, que formaram um culto que nunca morreu. Este era o culto, e os prisioneiros disseram que ele sempre existiu e sempre existiria, escondido em ermos distantes e lugares tenebrosos por todo o mundo até o momento em que o grande sacerdote Cthulhu, de sua morada sombria na poderosa cidade submarina de R'lyeh, se levantaria e colocaria a Terra mais uma vez sob o seu jugo. Um dia, ele irá chamar, quando as estrelas estiverem alinhadas, e o culto secreto estará sempre à espera para libertá-lo.

Depois disso, nada mais precisava ser dito. Havia um segredo que até mesmo a tortura não poderia extrair. A humanidade não estava absolutamente sozinha entre as coisas conscientes da Terra, pois emergiam vultos da escuridão para visitar os poucos fiéis. Mas aqueles não eram os Grandes Antigos. Nenhum homem tinha sequer visto os Antigos. O ídolo cinzelado era o grande Cthulhu, mas ninguém poderia dizer se eles eram parecidos com ele ou não. Ninguém mais sabia ler a antiga inscrição, mas as coisas agora eram transmitidas pela palavra. O cântico do ritual não era segredo – ele nunca era dito em voz alta, apenas sussurrado. O cântico significava apenas isso: "Em sua casa em R'lyeh, Cthulhu morto aguarda sonhando."

Apenas dois dos prisioneiros foram considerados sãos o bastante para serem enforcados, enquanto o resto foi confinado em várias instituições. Todos negaram participação nos assassinatos durante o ritual e declararam que as mortes foram realizadas pelos seres alados que vieram de locais imemoriais até o local de encontro na floresta assombrada. Porém, acerca desses misteriosos aliados, não se conseguiu nenhum relato coerente. O que a polícia conseguiu extrair veio na sua maior parte de um mestiço muito velho chamado Castro, que afirmava ter navegado por estranhos portos e conversado com líderes imortais do culto nas montanhas da China.

O velho Castro lembrava um pouco das lendas medonhas que empalideceriam as especulações de teosofistas e fariam o homem e o mundo parecerem recentes e transitórios. Durante muitas eras, outras Criaturas comandaram a Terra, e Elas construíram grandes cidades. Restos Delas, ele disse que os imortais homens da China lhe contaram, ainda poderiam ser encontradas como pedras ciclópicas em ilhas do Pacífico. Todos eles morreram muito antes da época dos homens surgirem, mas existem artes que poderiam revivê-los quando as estrelas retornarem para as posições certas no ciclo da eternidade. De fato, os seres vieram das estrelas, e trouxeram Suas imagens com Eles.

Esses Grandes Antigos, continuou Castro, não eram feitos de carne e sangue. Eles possuíam forma – essa imagem vinda das estrelas não era prova disso? – mas sua forma não era feita de matéria. Quando as estrelas se alinham, eles podem saltar entre mundos através dos céus, mas quando as estrelas estão erradas, eles não podem viver. Embora não estejam vivos, Eles não podem realmente morrer. Todos eles repousam em casas de pedra na grande cidade de R'lyeh, preservados pelos encantamentos do poderoso Cthulhu para uma gloriosa ressurreição quando as estrelas e a Terra mais uma vez estiverem preparadas para Eles. Mas, nesse momento, uma força de fora precisa libertar os seus corpos. Os encantamentos que Os preservam intacto também impedem que Eles façam o movimento inicial, e Eles podem apenas despertar na escuridão e pensar, enquanto incontáveis milhões de anos se passam. Eles sabem de tudo o que acontece no universo, pois a forma de Eles falarem é pela transmissão de pensamento. Mesmo agora, Eles falam em Suas tumbas. Quando, depois de infinidades de caos, os primeiros homens surgiram, os Grandes Antigos falaram para os sensitivos entre

eles, modelando os seus sonhos; pois apenas assim a língua Deles alcançava as mentes carnais dos mamíferos.

Então, sussurrou Castro, aqueles primeiros homens formaram o culto sobre pequenos ídolos que os Grandes Antigos apresentaram; ídolos trazidos em épocas obscuras de estrelas sombrias. Aquele culto nunca acabaria até que as estrelas estivessem certas novamente, e os sacerdotes secretos trariam o grande Cthulhu de sua tumba para reviver os Seus subordinados e assumir o controle da Terra. O momento seria fácil de saber, pois a humanidade teria se tornado como os Grandes Antigos; livre e feroz, *e além do bem e do mal, com leis e morais jogad*as de lado, e todos os homens gritando e matando e festejando em j*ú*bilo. Então os Antigos livres ir*ão* ensinar a eles novas formas de gritar e matar e revelar e festejar e de se desfrutar, e toda a Terra ir*á* queimar com um holocausto de êxtase e liberdade. Enquanto isso, o culto, através de rituais apropriados, manteria viva a memória desses antigos modos e manteria em segredo a profecia do Seu retorno.

Nos tempos antigos, homens escolhidos falavam com os entumbados Antigos em seus sonhos, mas então alguma coisa aconteceu. A grande cidade de pedra R'lyeh, com os seus monólitos e sepulcros, afundou sob as ondas, e as águas profundas, cheias de mistério primordial através do qual nenhum pensamento pode passar, cortou a comunicação espectral. Mas a memória nunca morreu, e os grandes-sacerdotes disseram que a cidade levantaria mais uma vez quando as estrelas estiverem certas. Então emergiram da terra os espíritos negros da terra, sombrios e bolorentos, e, cheios de rumores obscuros, ocuparam esquecidas cavernas no fundo do mar. Mas sobre eles o velho Castro não se aventurou a falar mais. Ele se calou rapidamente, e nenhum tipo de persuasão ou sutileza foi capaz de eliciar mais sobre o assunto. O tamanho dos Antigos ele também curiosamente se recusou mencionar. Do culto, ele acreditava que o seu núcleo estaria no meio do deserto intransitável da Arábia, onde Irem, a Cidade dos pilares, sonha oculta e intocada. Ele não tinha relação com o culto das bruxas na Europa, e era virtualmente desconhecido entre seus membros. Nenhum livro se referiu realmente a eles, embora os imortais homens da China disseram que havia um duplo significado no *Necronomicon* do árabe louco Abdul Alhazred que os iniciados poderiam ler quando quisessem, especialmente no muito discutido dístico:

"*Não está morto aquilo que pode eternamente jazer,*

E com eras estranhas até a morte pode morrer."

Legrasse, profundamente impressionado e não menos perplexo, tinha interrogado em vão sobre as filiações históricas do culto. Aparentemente Castro tinha falado a verdade quando disse que era algo absolutamente secreto. As autoridades na Universidade de Tulane *não puderam lançar nenhuma luz sobre o culto ou* aquela figura, e o detetive procurou as mais altas autoridades no país, mas não encontrou nada mais que o relato da Groelândia do professor Webb.

O interesse febril que o relato de Legrasse provocou no encontro, corroborado como era pela estátua, ecoou nas correspondências subsequentes entre os participantes, embora apenas pequenas menções tenham ocorrido nas publicações formais da sociedade. A cautela é o primeiro cuidado daqueles acostumados a enfrentar ocasionais charlatanismos e impostores. Legrasse emprestou a imagem por algum tempo para o Professor Webb, mas, quando este morreu, ela lhe foi devolvida e permanece em sua posse, onde eu a vi não faz muito tempo. Ela é verdadeiramente uma coisa terrível, e inconfundivelmente relacionada *à* escultura do sonho do jovem Wilcox.

Não me espanta que o meu tio estivesse empolgado com o relato do escultor, pois o que mais poderia pensar, depois de saber o que Legrasse descobriu do culto, de um jovem sensitivo que *sonhou não apenas com a imagem e os exatos hieróglifos da figura encontrada no pântano e da demoníaca tabuleta encontrada n*a Groelândia, mas que cruzou, *em seus sonhos*, com pelo menos três palavras precisas da fórmula pronunciada pelos esquimós diabolistas e pelos mestiços da Luisiana? O início imediato de uma investigação de extrema perfeição por parte do Professor Angell era completamente natural, embora eu reservadamente suspeitasse que o jovem Wilcox tivesse tomado conhecimento indireto do culto e inventado uma série de sonhos para aumentar e prolongar o mistério *às custas* do meu tio. As narrativas dos sonhos e os recortes coletados pelo professor eram, é claro, de forte corroboração, mas o racionalismo de minha mente e a extravagância de todo o assunto me levavam a adotar o que eu pensava serem as conclusões mais sensatas. Assim, depois de estudar minuciosamente o manuscrito mais uma vez e correlacionar as anotações teosóficas e antropológicas com a narrativa do culto de Legrasse, eu fiz uma viagem a Providence para ver o escultor e o repreender, da maneira como eu pensava ser apropriado, pela forma tão audaciosa que se impôs sobre um senhor de idade e bem-instruído.

Wilcox ainda vivia sozinho no Edifício Fleur-de--Lys, na Rua Thomas, uma imitação vitoriana hedionda da arquitetura bretã do século dezessete que ostenta seu frontispício com estuque em meio a amáveis casas coloniais na colina antiga. Debaixo da sombra do mais belo campanário georgiano na América, eu o encontrei trabalhando em seu quarto, e, a partir dos espécimes espalhados em seu quarto, imediatamente compreendi que sua genialidade era de fato profunda e autêntica.

Eu acredito que, algum dia, ele será reconhecido como um grande decadentista, pois conseguiu cristalizar em barro, e irá um dia espelhar em mármore, aqueles pesadelos que Arthur Machen evoca em prosa e Clark Ashton Smith torna visível em verso e pinturas.

Soturno, frágil e de um aspecto um tanto descuidado, ele virou-se languidamente à minha batida e me perguntou o que eu queria sem se levantar. Quando eu disse quem era, ele mostrou algum interesse, pois meu tio havia instigado a sua curiosidade ao investigar seus sonhos estranhos, mas nunca havia explicado a razão de seu estudo. Eu não aumentei o seu conhecimento nesse assunto, mas busquei com certa sutileza extrair dele o que sabia. Em pouco tempo, convenci-me de sua absoluta sinceridade, pois ele falava dos sonhos de uma maneira que ninguém poderia errar. Os sonhos e seus resíduos subconscientes influenciaram sua arte profundamente, e ele me mostrou uma estátua mórbida cujos contornos quase me fizeram estremecer com a potência de sua sugestão sombria. Ele não conseguia se lembrar de ter visto o original daquela coisa exceto pelo baixo-relevo de seus sonhos, mas os contornos se formaram insensivelmente sob suas mãos. Sem dúvida, era a forma gigante de que falou incoerentemente em seu delírio. Ficou claro que ele não sabia nada do culto secreto, salvo aquilo que o incansável catecismo do meu tio deixara escapar, e novamente eu me esforcei para pensar em uma forma como ele poderia ter recebido aquelas impressões pavorosas.

Ele falava de seus sonhos de uma forma estranhamente poética, me fazendo ver com terrível vivacidade a cidade ciclópica úmida de pedras verdes escorregadias – cuja *geometria*, ele estranhamente disse, estava *toda errada* – e ouvir com temerosa expectativa o incessante, e quase mental chamado subterrâneo: "*Cthulhu fhtagn*", "*Cthulhu fhtagn*". Essas palavras formaram parte daquele medonho ritual que falava da vigília em sonho do falecido Cthulhu em sua cripta de pedra em R'lyeh, e eu me senti profundamente comovido apesar de minhas crenças racionais. Eu estava convencido de que Wilcox ouvira falar do culto de maneira casual e logo se esquecera em meio *à* grande quantidade de leituras e fantasias igualmente estranhas. Posteriormente, em virtude de sua impressionabilidade, aquela memória latente encontrou expressão subconsciente nos sonhos, no baixo-relevo e na terrível estátua que eu agora observava, de forma que a sua impostura sobre meu tio tinha sido muito inocente. O jovem era de um tipo levemente afetado e rude ao mesmo tempo, o que eu nunca poderia gostar, mas estava disposto o bastante agora para admitir a sua genialidade, assim como também a sua honestidade. Saí dali amigavelmente, e desejei a ele todo o sucesso que seu talento promete.

A questão do culto continuava a me fascinar, e, *às* vezes, eu tinha visões da fama pessoal pelas pesquisas sobre sua origem e conexões. Visitei Nova Orleans, falei com Legrasse e outros participantes daquela antiga batida de policial, vi a imagem assustadora e até questionei alguns dos prisioneiros mestiços que ainda estavam vivos. Infelizmente, o velho Castro faleceu há alguns anos. O que eu ouvia agora de forma tão vivida em primeira-mão, embora fosse nada mais do que uma confirmação detalhada do que meu tio tinha escrito, me animou mais uma vez, pois me parecia que estava no rastro de uma religião muito real, muito secreta e muito antiga cuja descoberta faria de mim um renomado antropologista. Minha atitude era ainda de absoluto materialismo, *como eu desejava que tivesse assim permanecido*, e desconsiderei com quase inexplicável perversidade a coincidência entre as anotações dos sonhos e os estranhos recortes colecionados pelo Professor Angell.

Uma coisa de que eu comecei a suspeitar, e que agora temo saber, é que a morte de meu tio esteve longe de ser natural. Ele caiu em uma ladeira estreita que levava a um antigo cais repleto de mestiços estrangeiros, após um empurrão de um marinheiro negro. Eu não esqueci o sangue mestiço e das atividades marítimas dos membros do culto em Luisiana, e não ficaria surpreso em descobrir métodos secretos e rituais e crenças. É verdade que Legrasse e seus homens foram deixados em paz, mas, na Noruega, um marinheiro que viu certas coisas está morto. Será que as investigações mais aprofundadas de meu tio depois de encontrar os dados do escultor teriam chegado a ouvidos mais sinistros? Eu acredito que o Professor Angell morreu porque sabia demais, ou porque viria a descobrir mais informações. Se minha sina será a mesma, ainda não se sabe, mas eu também tenho muito mais conhecimento agora.

A Loucura Vinda Do Mar

Se o céu algum dia desejar me conceder uma benção, será a de apagar por completo os resultados de um mero acaso que fixou o meu olho em certo pedaço de papel na prateleira. Não era nada com que iria naturalmente me deparar no curso de minha rotina, pois era apenas uma velha edição de um jornal Australiano, o *Sydney Bulletin*, de 18 de abril de 1925. Ele tinha passado despercebido até para a empresa que na época de sua publicação coletava avidamente o material para a pesquisa do meu tio.

Eu já tinha cessado minhas investigações sobre o que o Professor Angell chamou de "Culto a Cthulhu" e estava visitando um amigo erudito em Paterson, Nova Jersey, o curador de um museu local e um mineralogista de renome. Um dia, examinando os espécimes da reserva espalhados pelas prateleiras do depósito na sala de trás do museu, meu olho foi pego por uma estranha figura e

um papel antigo deitado sob as pedras. Era o *Sydney Bulletin* que eu mencionei, pois meu amigo possuía vastas afiliações em todas as partes do mundo, e a figura era um recorte em meio-tom de uma pedra repulsiva idêntica com a que Legrasse encontrou no pântano.

Retirei avidamente a folha de baixo de seu precioso conteúdo, examinei o item com detalhe e fiquei decepcionado com o seu tamanho apenas moderado. No entanto, o que ele sugeria era de um forte significado para a minha aventura particular, e eu cuidadosamente rasguei a folha para uma ação imediata. Lia-se o seguinte:

> ENCONTRADO NO MAR MISTERIOSO NAVIO ABANDONADO
>
> Vigilant *chega rebocando com iate neozelandês armado e abandonado. Encontrados um sobrevivente e um morto a bordo. História de uma batalha desesperada e mortes no mar. Marinheiro resgatado se recusa a relatar a estranha experiência. Estranho ídolo encontrado sob sua posse. Investigações prosseguem.*
>
> O cargueiro *Vigilant*, da Morrison Co., com destino a Valparaiso, chegou esta manhã a sua doca no Porto de Darling, rebocando o combatido e inutilizado, mas fortemente armado iate a vapor *Alert* de Dunedin, Nova Zelândia, que foi avistado no dia 12 de abril na Latitude 34º 21' S. e Longitude 152º 17' O. com um homem vivo e outro morto a bordo.
>
> O *Vigilant* deixou Valparaiso em 25 de março e, no dia 2 de abril, saiu de sua rota consideravelmente para o sul por causa de tempestades violentas e ondas monstruosas. No dia 12 de abril, o navio abandonado foi avistado e, embora aparentasse estar deserto, ao ser abordado, descobriu-se que abrigava um sobrevivente em condições quase delirantes e um homem que se encontrava morto há mais de uma semana. O homem vivo estava agarrado a um horrível ídolo de pedra de origem desconhecida, com cerca de trinta centímetros de altura, cuja natureza as autoridades da Universidade de Sydney, da Sociedade Real e do Museu em College Street professaram total perplexidade, e que o sobrevivente disse ter encontrado na cabine do iate, em um pequeno relicário cinzelado de padrões comuns.
>
> Esse homem, depois de recuperar os sentidos, contou uma história incrivelmente estranha de pirataria e chacina. Ele é Gustaf Johansen, um norueguês de alguma inteligência, e fora contramestre da escuna de dois mastros *Emma*, de Auckland, que velejava para Callao desde 20 de fevereiro com uma tripulação de onze homens. Ele diz que a *Emma* se atrasou e foi empurrada largamente para o sul de seu curso por causa da grande tempestade de 1º de março e, em 22 de março, na Latitude 49º 51' S. e Longitude 128º 34' O., encontrou o *Alert*, manejado por uma tripulação estranha e mal-encarada de canacas e mestiços. Ordenado peremptoriamente a voltar, o capitão Collins se recusou, e a estranha tripulação começou a atirar selvagemente e sem aviso na escuna com uma peculiar bateria pesada de canhões de bronze que faziam parte do equipamento do iate. Os homens da *Emma* se apresentaram à luta, disse o sobrevivente, e, embora a escuna começasse a afundar com os tiros recebidos abaixo da linha d'água, conseguiram emparelhar lado a lado com o inimigo e abordá-lo, lutando com a tripulação selvagem no deque do iate, e sendo forçados a matar a todos, mesmo tendo um número ligeiramente inferior, por causa de sua particularmente abominável e desesperada ainda que canhestra forma de lutar.
>
> Três dos homens da *Emma*, incluindo o capitão Collins e o imediato Green, foram mortos, e os oito restantes, comandados pelo contramestre Johansen trataram de manobrar o iate capturado, seguindo a sua direção original para ver se havia qualquer razão para a ordem de voltar. No dia seguinte, ao que parece, eles desembarcaram em uma ilha pequena, embora ninguém soubesse de sua existência naquela parte do oceano, e, de alguma forma, seis dos homens morreram em terra, embora Johansen tenha se mostrado estranhamente reticente sobre essa parte de sua história e falado apenas que eles haviam caído em um precipício. Depois, ao que parece, ele e um companheiro subiram abordo do iate e tentaram manobr*á*-lo, mas foram fustigados pela tempestade de 2 de abril. Daquele momento até o resgate no dia 12, o homem lembra-se de pouca coisa, e ele nem sequer relembra quando William Briden, seu companheiro, morreu. O corpo de Briden não aparenta a causa de sua morte, e provavelmente se tenha dado por perturbação ou exposição. Mensagens telegrafadas de Dunedin reportam que o *Alert* era bem conhecido na ilha como um navio mercante e possuía uma péssima reputação na região. Pertencia a um estranho grupo de mestiços, cujas frequentes reuniões e incursões noturnas pelas florestas atraiam grande curiosidade, e tinha zarpado com grande pressa logo após a tempestade e os tremores de terra de 1º de março. Nosso correspondente de Auckland atribui à *Emma* e *à* sua tripulação uma reputação excelente, e Johansen é descrito como um homem sóbrio e valoroso. O almirantado vai abrir um inquérito sobre o assunto a partir de amanhã, em que todos os esforços serão despendidos para induzir Johansen a falar mais abertamente sobre o que ele tem feito até o momento.

Isto era tudo, somado à foto da imagem infernal; mas que turbilhão de ideias ela desencadeou em minha mente! Aqui estavam novos dados preciosos sobre o Culto a Cthulhu, e a evidência de que ele tinha estranho interesse tanto no mar como na terra. Que motivação teria levado a tripulação de híbridos a mandarem a *Emma* recuar enquanto eles seguiam em frente com seu ídolo hediondo? O que seria a ilha desconhecida onde os seis tripulantes da *Emma* morreram, e sobre a qual o contramestre Johansen

era tão reticente? O que a investigação do vice-almirantado revelou, e o que se sabia do abominável culto em Dunedin? E o mais fantástico de tudo, que relação de datas mais profunda e natural era essa que dava agora um inegável significado para as várias reviravoltas de eventos tão cuidadosamente anotadas pelo meu tio?

1º de março – nosso 28 de fevereiro de acordo com a Linha Internacional de Mudança de Data – vieram o terremoto e a tempestade. De Dunedin, o *Alert* e sua asquerosa tripulação tinham partido *às* pressas, como se tivessem sido imperiosamente chamados, e, no outro lado da Terra, poetas e artistas começaram a sonhar com uma estranha e úmida cidade ciclópica, enquanto um jovem escultor havia modelado em seus sonhos a forma do temível Cthulhu. Em 23 de março, a tripulação da *Emma* desembarca em uma ilha desconhecida e deixa seis homens mortos, e, na mesma data, os sonhos dos homens sensitivos assumem uma vivacidade impressionante e obscurecem com medo dos objetivos malignos de um monstro gigante, ao passo que um arquiteto enlouquecera e um escultor mergulhava no delírio! E quanto *à* tempestade de 2 de abril – a data em que todos os sonhos da cidade úmida cessaram, e Wilcox emergiu incólume do jugo da estranha febre? E quanto a tudo isso – e aquelas dicas do velho Castro sobre os Antigos submersos, nascidos nas estrelas, e o retorno de seu reinado, seu fiel culto *e seu domínio sobre os sonhos*? Estava eu pisando em falso à beira de horrores cósmicos além da capacidade humana de compreender? Se esse era o caso, eles deveriam ser horrores da mente apenas, pois, de alguma forma, o segundo dia de abril deu fim a toda e qualquer ameaça monstruosa que começara o seu cerco à alma da humanidade.

Naquela noite, depois de um dia de apressados arranjos e telegramas, eu me despedi de meu anfitrião e peguei um trem para São Francisco. Em menos de um mês, estava em Dunedin, onde, no entanto, descobri que pouco era conhecido sobre os estranhos membros do culto que rondavam nas antigas tavernas do porto. A escoria do mar era muito comum para chamar atenção, embora corressem vagos rumores sobre uma certa incursão pelo interior realizada pelos mestiços, quando se notaram o barulho abafado de tambores e chamas vermelhas nas colinas distantes. Em Auckland, descobri que, depois de um interrogatório perfunctório e inconclusivo em Sydney, Johansen retornara *com os cabelos, antes loiros, agora embranquecidos* e, depois disso, vendera a pequena casa na West Street e navegara com sua esposa de volta para o velho lar em Oslo. De sua traumatizante experiência, contaria aos seus amigos nada mais do que tinha dito aos oficiais do almirantado, e tudo o que eles puderam fazer por mim foi me dar seu endereço em Oslo.

Depois que eu fui para Sydney e falei em vão com marinheiros e membros da corte do vice-almirantado. Eu vi o *Alert*, agora vendido e em uso comercial, no Cais Circular na Baía de Sydney, mas não ganhei nada com sua aparência vulgar. A imagem agachada, com sua cabeça de siba, corpo de dragão, asas escamadas e pedestal com hieróglifos, estava preservada no Museu do Parque Hyde, e eu a estudei longa e atentamente, achando-a uma peça de artesanato sinistro e esquisito, e com o mesmo absoluto mistério, terrível antiguidade e sinistra estranheza de material que notei no pequeno espécime de Legrasse. Os geólogos, disse-me o curador, a tinham considerado um monstruoso quebra-cabeça, pois juravam que não existia no mundo uma pedra como aquela. Então pensei com certo estremecimento no que o velho Castro disse a Legrasse sobre os Grandes Antigos: "Eles vieram das estrelas, e trouxeram Suas imagens com Eles."

Abalado com uma revolução mental como eu nunca antes conhecera, resolvi visitar o contramestre Johansen em Oslo. Navegando para Londres, reembarquei em seguida para a capital da Noruega e, em um dia de outono, desembarquei em um cais à sombra de Egeberg. O endereço de Johansen, eu descobri, ficava na velha cidade do rei Harold Haardrada, que mantivera vivo o nome de Oslo durante todos os séculos em que a cidade maior se disfarçara como "Christiana". Eu fiz uma breve viagem de táxi e bati com o coração palpitante *à* porta de uma antiga construção com a frente rebocada. Uma mulher vestida de preto e com uma face triste atendeu ao meu chamado, e me causou profundo desapontamento quando informou, em um inglês vacilante, que Gustaf Johansen *já não mais existia.*

Ele não havia sobrevivido por muito tempo após o retorno, contou sua esposa, pois os acontecimentos no mar em 1925 acabaram com ele. Ele contou a ela nada mais do que dissera ao público, mas deixou um manuscrito grande – sobre "assuntos técnicos", como dizia, – escrito em inglês, evidentemente para protegê-la do perigo de uma leitura ao acaso. Durante uma caminhada por uma estreita viela próxima à doca de Gotemburgo, um fardo de papel caiu da janela de um sótão e o atingiu. Dois marinheiros indianos o ajudaram a se levantar, mas, antes da ambulância chegar, ele *já* estava morto. Os médicos não encontraram nenhuma causa adequada para o seu fim, e o atribuíram a problemas no coração e a uma constituição fraca.

Eu agora sentia corroer as minhas entranhas aquele terror sombrio que nunca iria me deixar até o meu descanso, seja ele "acidental" ou de outra forma. Persuadindo a esposa de que minha conexão com os "assuntos técnicos" de seu marido era suficiente para me intitular a ficar com o manuscrito, levei o documento e comecei a leitura no navio para Londres. Ele era uma coisa simples, desconexa – o esforço ingênuo de um marinheiro em escrever um diário a posteriori – e procurava relem-

brar dia a dia aquela *última* terrível viagem. Não posso transcrevê-lo literalmente em toda a sua nebulosidade e redundância, mas vou tentar reproduzir o bastante para mostrar porque o som de água contra casco do navio se tornou tão insuportável para mim ao ponto de eu tampar os ouvidos com algodão.

Graças a Deus, Johansen *não sabia de tudo, apesar de ter visto a cidade e a Coisa, mas eu nunca dormi*rei em paz novamente enquanto pensar nos horrores que espreitam incansáveis por trás da existência no tempo e espaço, e naquelas blasfêmias profanas de estrelas primitivas que sonham sob o mar, conhecidas e veneradas por um culto monstruoso preparado e ávido para soltá-las no mundo quando outro terremoto suspender a monstruosa cidade de pedra mais uma vez ao sol e ao ar.

A viagem de Johansen começara exatamente como havia contado para o vice-almirantado. A *Emma*, em lastro, tinha chegado a Auckland no dia 20 de fevereiro e tinha sido atingida em cheio por aquela tempestade provocada pelo terremoto que desprendeu do fundo do mar os horrores que preencheram os sonhos dos homens. Uma vez mais sob controle, o navio estava fazendo grande progresso quando foi atacado pelo *Alert* no dia 22 de março, e eu pude sentir o receio do contramestre enquanto descrevia o bombardeio e o afundamento. Dos fanáticos adoradores do *Alert*, ele fala com horror significativo. Havia alguma característica peculiar e abominável a respeito deles que fez a sua destruição parecer um dever, e Johansen mostrou uma ingênua surpresa com a acusação de crueldade feita contra o seu grupo durante os procedimentos da corte de investigação. Depois, impelidos *à* frente pela curiosidade em seu iate capturado sob o comando de Johansen, os homens avistaram um grande pilar de pedra se projetando para fora do mar e, na Latitude 47º 9' S. e Longitude 126º 43' O., chegaram a uma costa litorânea que misturava lama, limo e construções de alvenaria ciclópica que podia ser nada menos que a substância tangível do supremo terror sobre a Terra – a pavorosa cidade-cadáver de R'lyeh, que foi construída em eras imemoriais da história pelas formas imensas e malignas que se infiltraram das estrelas sombrias. Lá jaziam o grande Cthulhu e suas hordas, ocultos em criptas verdes, finalmente enviando, após ciclos incalculáveis, os pensamentos que espalham medo para os sonhos dos mais sensíveis e chamando imperiosamente os fiéis para uma peregrinação de libertação e restauração. Tudo isso, Johansen *não suspeitava, mas* só Deus sabia que ele logo veria o suficiente!

Eu suponho que, na verdade, apenas um único topo de montanha, a hedionda cidadela coroada por um monólito, sob a qual o grande Cthulhu estava enterrado, emergira das águas. Quando penso na *extensão* de tudo que pode estar germinando lá embaixo, eu quase desejo me matar sem demora. Johansen e seus homens ficaram admirados pela majestade cosmética daquela encharcada Babilônia de demônios anciões e devem ter pensado sem ajuda que nada disso era deste planeta, ou de qualquer planeta são. O assombro naquele inacreditável tamanho dos blocos de pedra esverdeada, a estonteante altura do grande monólito entalhado e a estupefata identidade das estátuas colossais e dos baixos-relevos com a estranha imagem encontrada no relicário do *Alert* ficaram pungentemente visíveis em cada linha da descrição atemorizada do contramestre.

Sem saber o que é futurismo, Johansen alcançou alguma coisa muito próxima disso ao falar da cidade, pois, ao contrario de descrever qualquer estrutura definida ou construção, ele se ateve apenas às impressões gerais dos vastos ângulos e superfícies de pedra – superfícies grandes demais para pertencerem a qualquer coisa certa ou própria desta Terra, e ímpias com horríveis imagens e hieróglifos. Menciono sua fala sobre *ângulos* porque ela sugere alguma coisa que Wilcox me contou sobre os seus terríveis sonhos. Ele disse que a *geometria* do local sonhado era anormal, não euclidiana e repugnantemente repleta de esferas e dimensões distintas da nossa. Agora um marinheiro iletrado sentia a mesma coisa enquanto contemplava a terrível realidade.

Johansen e seus homens desembarcaram em um banco de lama inclinado nessa monstruosa acrópole e escalaram *às* escorregadelas os titânicos blocos enlameados que não poderiam servir de escada para nenhum mortal. O sol escaldante do céu parecia distorcido quando visto ente os miasmas polarizantes que exalavam daquela perversão encharcada pelo mar, e um misto de ameaça e suspense espreitava maliciosamente naqueles ângulos loucamente elusivos de pedra esculpida onde um segundo olhar mostrava concavidade após o primeiro olhar ter mostrado convexidade.

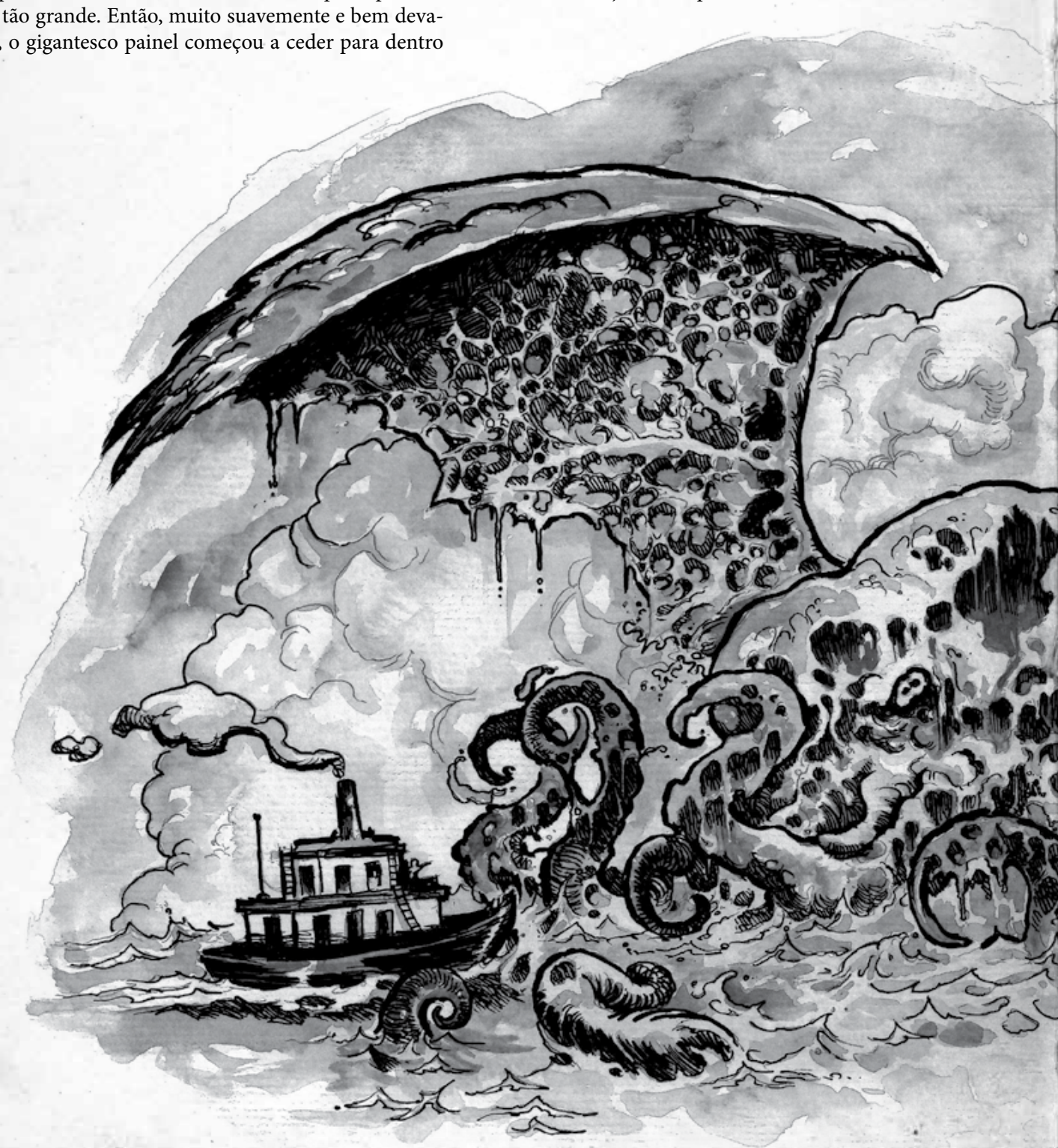
Alguma coisa muito parecida com pavor tomara conta de todos os exploradores antes de qualquer coisa mais definida que pedra e lodo e mato fosse avistada. Cada um teria fugido se não temesse a zombaria dos outros, e foi com pouco entusiasmo que eles procuraram – em vão, como se provou – por algum souvenir que pudessem carregar.

Foi Rodriguez, o Português, que escalou a base do monólito e gritou o que havia avistado. O resto o seguiu, olhando com curiosidade a imensa porta gravada com o agora familiar baixo-relevo do dragão com cabeça de lula. Ela era, disse Johansen, como uma grande porta de estábulo, e todos sentiam que era uma porta por causa do seu lintel ornamentado, da soleira e dos umbrais ao seu redor, embora não pudessem entender se estava deitada como a porta

de um alçapão ou enviesada como uma porta de um porão. Como Wilcox teria dito, a geometria do lugar estava toda errada. Não se podia ter certeza de que o mar e o chão estavam na horizontal, e, por isso, a posição relativa de tudo parecia fantasmagoricamente variável.

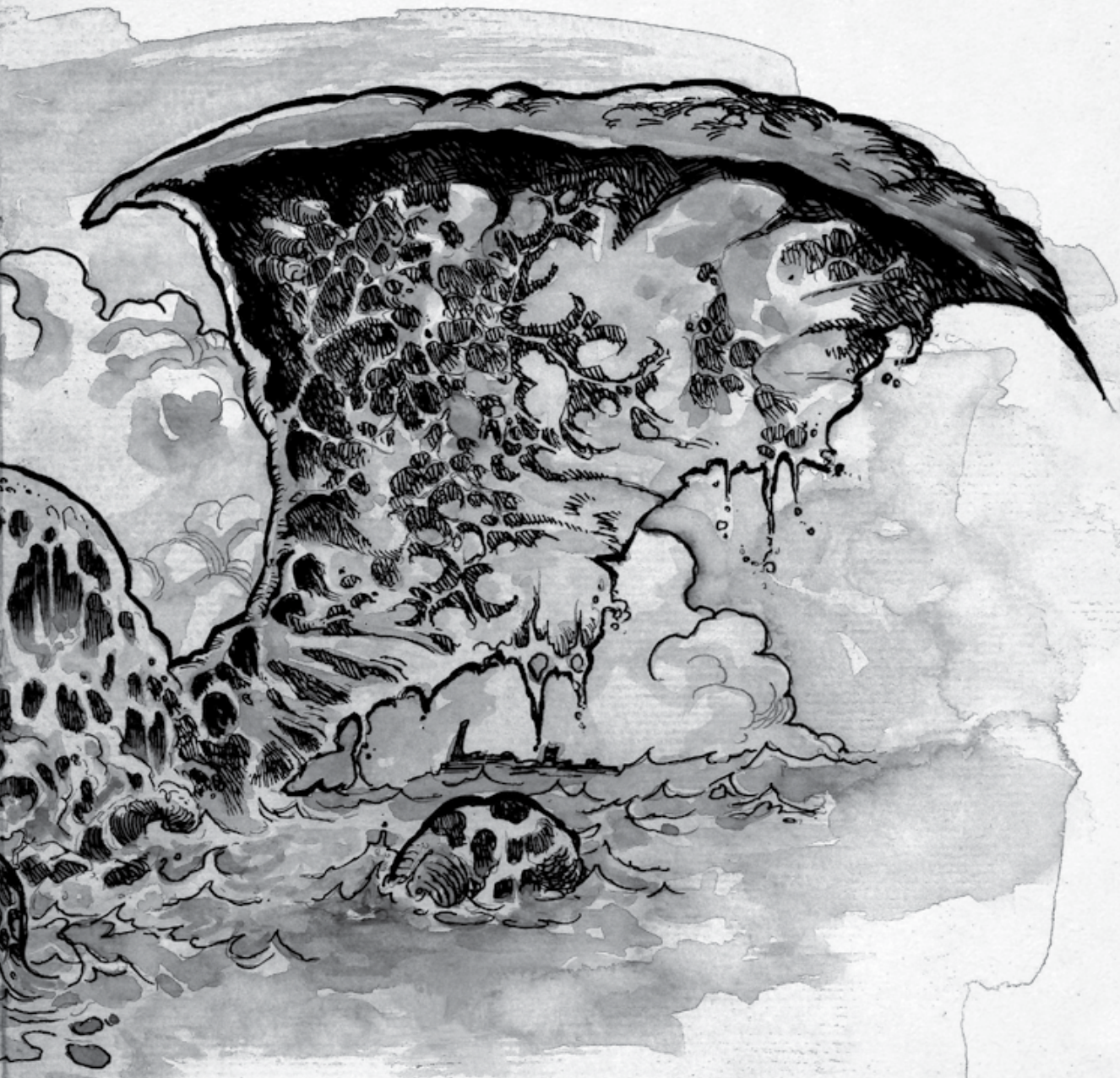
Briden empurrou a pedra em muitos lugares sem nenhum resultado. Então Donovan tocou a borda dela delicadamente, pressionando uma ponta de cada vez. Ele escalou interminavelmente a moldura de pedra grotesca – isto é, se poderia chamar aquilo de escalar se a coisa não estivesse toda na horizontal – e os homens se questionavam como no universo uma porta poderia ser tão grande. Então, muito suavemente e bem devagar, o gigantesco painel começou a ceder para dentro na parte superior, e eles viram que ela era articulada. Donovan deslizou ou, de alguma forma, se jogou para baixo ou ao longo do batente e se juntou aos seus colegas, e todo mundo assistiu ao estranho recuo do portal monstruosamente ornado. Nessa fantasia de distorção prismática, ela se movia anomalamente em uma forma diagonal, tal que quebrava a todas as regras de matéria e perspectiva.

A abertura era negra com uma escuridão quase palpável. Aquela tenebrosidade era de fato uma *qualidade positiva*, pois obscurecia tais partes das paredes internas que teriam sido reveladas e, na verdade, exalava como fumaça de sua prisão secular, visivelmente



eclipsando o sol *à medida que* fugia para o céu retraído e minguante em um agitar de asas membranosas. O odor que exalava das profundezas recém-abertas era intolerável, e, por fim, Hawkins, que ouvia muito bem, pensou ter escutado lá embaixo um som sórdido de um respingo. Todos ouviram, e ainda escutavam quando Ele desabou desajeitadamente *à sua frente* e escorregou lânguido sua imensid*ão verde gelatinosa sobre o portal negro até o lado de fora, no ar contaminado daquela cidade venenosa e louca.*

A caligrafia do pobre Johansen quase estancou neste ponto. Dos seis homens que nunca alcançaram o navio, ele acredita que dois pereceram de puro terror naquele instante amaldiçoado. A Coisa não pode ser descrita – não há linguagem para tais abismos de loucura estridente e imemorável, tamanhas contradições assombrosas de toda matéria, força e ordem cósmica. Uma montanha andava ou tropeçava. Deus! Não espanta que, por toda a Terra, um grande arquiteto enlouquecia, e o pobre Wilcox delirasse de febre naquele instante telepático! A Coisa dos ídolos, a cria verde e gosmenta vinda das estrelas, tinha acordado para reivindicar o que era seu. As estrelas estavam certas mais uma vez, e o que um culto ancestral falhou em fazer por desígnio, um grupo de inocentes marinheiros realizara por acidente. Depois de bilhões de anos, o grande Cthulhu estava livre mais uma vez, e ávido de prazer.



Três homens foram varridos pelas garras flácidas antes que alguém pudesse se virar. Deus os tenha em paz, se ainda houver paz no universo. Eles eram Donovan, Guerrera e Angstrom. Parker fugiu enquanto os outros três mergulhavam freneticamente em paisagens intermináveis de rocha verde incrustada até o barco, e Johansen jura que foi engolido por um ângulo de parede que não deveria estar lá, um ângulo que era agudo, mas se comportava como se fosse obtuso. Então apenas Briden e Johansen alcançaram o bote, e remaram desesperadamente para o *Alert* enquanto a monstruosidade montanhosa se deixava cair pesadamente sobre as rochas escorregadias até parar, hesitante, à beira do mar.

O vapor do navio não se extinguira inteiramente, apesar da partida de todas as mãos para a costa, e foi necessário apenas o trabalho de poucos instantes de empurrões febris para cima e para baixo entre o leme e as máquinas para colocar o *Alert* em funcionamento. Levemente, em meio a horrores distorcidos daquela indescritível cena, ele começou a agitar as águas letais, enquanto sobre a estrutura de pedra da praia que não era da Terra, a titânica Coisa das estrelas babava e falava coisas sem sentido como Polifemo amaldiçoando a tripulação de Odisseu. Então, mais corajoso que o Ciclope da história, o grande Cthulhu deslizou gordurento sobre a água e começou a persegui-los com fortes golpes que levantavam ondas de potência cósmica. Briden olhou para trás e enlouqueceu, rindo histericamente, e assim continuou em intervalos, até encontrar a sua morte uma noite na cabine, enquanto Johansen vagava delirante.

Mas Johansen *não tinha desistido. Sabendo que a Coisa poderia com certeza alcançar o Alert* antes que o motor a vapor estivesse em pleno funcionamento, ele resolveu tomar uma medida desesperada e, ajustando o motor para velocidade máxima, correu como um relâmpago para o convés e inverteu o leme. Fez-se um poderoso redemoinho e uma espuma na água fétida, e, enquanto o motor a vapor aumentava a velocidade, o bravo norueguês direcionava a proa do navio contra o gelatinoso caçador que se erguia acima da espuma imunda como a popa de um galeão demoníaco. A terrível cabeça de lula com barbilhões retorcidos quase se aproximou do gurupés do robusto iate, mas Joahansen seguiu resoluto. Houve um ruído de bexiga estourando, uma lama gosmenta como de um peixe-lula rasgado, um fedor como de mil túmulos abertos e um som que o cronista não sabia como colocar no papel. Por um instante, o navio ficou coberto por uma nuvem verde *ácrida* e cegante, e então restou apenas um fervilhar venenoso na popa, onde – Deus do céu! – a massa plástica dispersa daquela inominável cria do céu estava nebulosamente *se recompondo* em sua detestável forma original, enquanto a distância aumentava a cada segundo, como *Alert* ganhando *ímpeto* da pressão crescente do vapor.

Isso foi tudo. Depois, Johansen apenas meditou sobre o ídolo na cabine e se preocupou apenas com questões de comida para si e para o maníaco que gargalhava ao seu lado. Ele não tentou navegar depois da primeira corajosa fuga, pois a reação tinha tirado algo de sua alma. Então veio a tempestade de 2 de abril, e um ajuntamento de nuvens sobre a sua consciência. Havia uma sensação de rodopio espectral através dos golfos líquidos do infinito, de percursos vertiginosos por universos em espiral na cauda de um cometa e de histérica imersão do abismo *à lua e* da lua ao abismo, tudo animado por um coro cachinador de deuses antigos deformados e hilários, e dos zombeteiros demônios verdes do Tártaro, com suas asas de morcego.

Em meio àquele sonho veio o resgate – o *Vigilant*, a corte do vice-almirantado, as ruas de Dunedin e a longa viagem de volta para a velha casa em Egeberg. Ele não podia contar– iriam pensar que ele estava louco. Iria apenas escrever o que sabia antes de sua morte, mas sua esposa não deveria saber. A morte seria uma dádiva se ela apenas pudesse apagar as suas memórias.

Aquele era o documento que eu li, e agora eu o tinha colocado em uma caixa de estanho ao lado do baixo-relevo e dos papéis do Professor Angell. Com ele irá este meu registro – este teste de minha própria sanidade, onde eu remendei aquilo que eu espero nunca mais ser reunido. Contemplei tudo aquilo que o universo dispõe de horror, e até o céu da primavera e as flores do verão para sempre serão veneno para mim. Mas eu não acredito que minha vida será longa. Assim como meu tio e o pobre Johansen se foram, também eu irei. Eu sei demais, e o culto ainda existe.

Creio que Cthulhu também ainda vive, novamente naquele abismo de pedra que o tem protegido desde que o sol era jovem. Sua cidade amaldiçoada está mais uma vez submersa, pois o *Vigilant* navegou pelo local depois da tempestade de abril; mas seus ministros em terra ainda berram e cabriolam e fazem sacrifícios ao redor dos monólitos coroados com ídolos em regiões ermas. Ele deve ter sido apanhado pelo naufrágio enquanto ainda estava ao alcance de seu abismo negro, ou então o mundo estaria agora gritando de terror e frenesi. Quem sabe qual será o fim? O que emergiu pode afundar, e o que afundou pode emergir. A repugnância aguarda e sonha nas profundezas, e a decadência se espalha sobre as cidades precárias dos homens. Chegará o dia– mas eu não devo e nem posso pensar! Deixe-me rezar para que, se eu não sobreviver a este manuscrito, meus testamentários coloquem a cautela ante a audácia e cuidem para que ele não chegue a outros olhos.

Sistema de Jogo

Introdução

Distinguindo os Mitos; guardiões e investigadores; o propósito do jogo; o que esperar; dados e recursos para o jogo; fontes e referências.

Chamado de Cthulhu é um RPG de horror baseado na obra de Howard Phillips Lovecraft e de outros autores. Lovecraft escreveu seus textos durante as décadas de 1920 e 1930, e se tornou uma figura venerada antes de sua morte em 1937. Desde então, sua importância como autor tem crescido, e agora ele é geralmente reconhecido como o maior escritor norte-americano de histórias de horror do século vinte. Suas obras, da ficção científica ao horror gótico, passando por textos não ficcionais como a história de Quebec, o tratado "O Horror Sobrenatural em Literatura" (*Supernatural Horror in Literature*) e uma enorme correspondência (cinco volumes de suas cartas foram publicados pela editora Arkham House).

O autor e editor August Derleth cunhou o termo "Mitos de Cthulhu", mas a associação do enredo e a sugestão por trás do termo permanecem um monumento a Lovecraft. Uma série de suas histórias compartilha de elementos como certas entidades diabólicas (especialmente os Grandes Antigos) e livros arcanos de grande poder, dentre eles o sinistro Necronomicon. Os Mitos de Cthulhu são assim chamados por causa de uma entidade cósmica, Cthulhu ("ku-THU-lu" seria a pronúncia mais comum, embora não seja a melhor forma). As profecias afirmam que muitos dos Grandes Antigos, incluindo Cthulhu, acordarão e trarão destruição ao mundo "quando as estrelas estiverem alinhadas".

Esses contos abriram a imaginação de outros autores, muitos deles protegidos e amigos de Lovecraft, que logo trouxeram as suas contribuições para a mitologia. Ainda hoje, as histórias de Cthulhu são escritas pelos herdeiros do legado literário de Lovecraft.

Este jogo continua com a tradição. Jovens escritores, por todo o mundo, têm contribuído com mais de cem novos livros de cenários e suplementos, ou mesmo de forma independente. Sem contar com as traduções e novos suplementos originais em francês, alemão, japonês, italiano, polonês e espanhol.

Como Lovecraft, que também escreveu excelentes contos de horror sem relação com os Mitos de Cthulhu, nem todo cenário do Chamado de Cthulhu precisa explorar os Mitos: há muito espaço para horrores e atos desprezíveis fora deles.

As Raízes do Jogo

Cada jogo de Chamado de Cthulhu precisa de dois tipos de jogadores. A maior parte assume papel dos personagens que tentam resolver algum mistério ou alguma situação (as regras os chamam de "investigadores" porque isso é o que eles fazem, não porque este é o trabalho deles – eles podem ter qualquer tipo de profissão). Um dos jogadores torna-se O Guardião do Conhecimento Arcano – ou, simplesmente, Guardião. Ele escolhe a aventura, cria o enredo, organiza e descreve a cena, retrata as pessoas que os investigadores encontram e ajuda a resolver a ação. Como o guardião precisa fazer uma preparação maior, muitas vezes os jogadores alternam o papel de guardião.

O jogo é uma interação em constante desenvolvimento entre jogadores (no papel de personagens resolvendo um mistério) e o guardião, que apresenta o mundo onde ocorre o mistério. O jogo é, na maior parte do tempo, falado: uma situação ou um encontro é apresentado, e então os jogadores falam ao guardião o que os seus investigadores desejam fazer. Usando as regras para manter a situação consistente e justa, o guardião diz se a proposta é possível e os passos que devem seguir. No entanto, se a ideia é impossível, o guardião narra o que acontece. Os dados são usados para resolver

encontros. Eles mantêm uma imparcialidade, adicionam drama, surpresas, derrotas e fugas espetaculares.

As regras tornam o jogo compreensível, definindo o que pode e o que não pode ser feito e oferecendo um limite entre sucesso e falha.

Os Jogadores

A não ser pelo guardião, cada jogador assume a *persona* de um ou mais investigadores. Durante o jogo, o mesmo tenta agir e falar segundo a personalidade do investigador. É sempre mais divertido criar investigadores inteiramente diferentes de quem os interpreta: talvez um detetive particular durão, ou um taxista insolente, ou um milionário diletante.

O jogador pode jogar com dois ou até três investigadores de uma vez, mas a quantidade permitida durante o jogo é uma decisão do guardião. O costume é jogar com um investigador.

Um jogador tem o dever de interpretar dentro dos limites da personalidade e habilidades do investigador. Essa é a ideia da interpretação. Tentar saber o mesmo que o investigador saberia em vida: para isso as rolagens de habilidades que o guardião pedir serão de grande ajuda. Tente desenvolver a personalidade o bastante a ponto de outros jogadores imaginarem o que ele faria em uma situação específica. "O bom e velho Al", eles vão dizer, "nós sabíamos que ele faria isso".

Chamado de Cthulhu permite interpretações interessantes, porque o jogo frequentemente leva a escolhas difíceis: seria certo queimar a casa de uma fazenda cheia de cultistas, enquanto aos olhos da lei isso seria assassinato? Colocar os investigadores no limite pressiona a imaginação dos jogadores e é parte importante do jogo.

O Guardião

O jogador que age como guardião torna-se o moderador do jogo. Seja utilizando uma aventura publicada, ou criando-a, o guardião conhece toda a trama da história e a apresenta durante o jogo, assumindo a interpretação dos monstros, aparições e pessoas sinistras ou normais que os investigadores encontram. O guardião tem a responsabilidade de preparar o cenário sem influenciá-lo. Ele deve criar rivais espertos e desprezíveis, ou então haverá pouco desafio para os jogadores e eles ficarão entediados.

O guardião precisa compreender o jogo para ser capaz de responder às perguntas dos jogadores e ser hábil para apresentar o material corretamente. O guardião deve ler as regras de criação dos investigadores, o sistema do jogo, as regras de sanidade e, em seguida, ler sobre magia e os Mitos. Você irá encontrar as descrições dos monstros e dos feitiços na seção de referência. Eles devem ser consultados durante o jogo, e não é necessário ler por completo ou decorar (o que seria uma façanha!). Leia também o capítulo "Guia do Guardião".

Em seguida, escolha uma das aventuras introdutórias do livro. Leia e depois convide os seus amigos. Faça com que eles criem os seus personagens juntos (esteja certo de ter fichas de personagens para todos). Ou então tire uma fotocópia dos investigadores criados no final do livro e deixe que eles escolham – tudo o que eles precisam são mais 60 pontos de habilidades.

Explique as regras para os jogadores e forneça uma fotocópia das tabelas do jogo que se encontram no final do livro. Quando você estiver jogando pela primeira vez, não se preocupe com a possibilidade de errar. É seu privilégio cometer erros. Enquanto você estiver aprendendo a criar suas próprias aventuras, use as do livro, ou consulte um dos muitos suplementos disponíveis. Muitos dos produtos impressos aprofundam o cenário e trazem informações extras que podem ajudar no jogo.

Quando você precisar, consulte as seções de referência e os recursos, ou leia a parte pertinente no capítulo do Guia do Guardião.

Com este livro e alguns dados, você tem tudo que é necessário para jogar.

O Propósito do Jogo

O propósito de um jogo de horror é se divertir. Isso inclui o coração batendo forte e ter as mãos suando. Faz parte da natureza humana encontrar prazer no susto, desde que o perigo não seja real. Para alguns, o momento de relaxamento após o susto é o resultado mais importante. Para outros é o próprio susto. Chamado de Cthulhu é um meio para os jogadores se assustarem e depois descansarem.

O jogo é também uma forma de retratar a filosofia lúgubre de Lovecraft de uma humanidade que pode existir, mas não pode transcender, e que, na sua linguagem densa e arcaica, é fatídica, como páginas de um dos livros antigos de magia que ele descreveu. Até podemos encontrar prazer tanto em satirizar suas ideias e temas quanto em encará-las com seriedade, porque Lovecraft ria de si mesmo e escrevia contos que satirizavam seus amigos. No entanto, a todo tempo ele continuava a escrever com maior convicção e profundidade. Enquanto você jogar Chamado de Cthulhu, seu divertimento também se aprofundará.

Cooperação

Jogar é uma ação social. Jogos de interpretação de papéis reúnem um número de pessoas para formar uma fantasia em conjunto, muito mais rica e imaginativa do que apenas uma pessoa poderia criar.

Trabalhar em conjunto aumenta a chance de sobrevivência do investigador. Ou seja, uma expedição a uma ruína assombrada por carniçais seria problemática caso os investigadores se recusassem a dar Primeiros Socorros ou a avisar os outros sobre os perigos. Seja seu personagem um enganador ou um santo, deixe claro para os outros jogadores o seu caráter, para que eles tenham uma chance honesta para reagir. Independentemente dos investigadores cooperarem ou não, os jogadores sempre devem cooperar. Os investigadores podem ser interpretados como pessoas boas, ou como brutos, ou como os jogadores desejarem, mas o maior divertimento em jogos de interpretação de papéis está na criatividade da interpretação.

É preciso também que haja cooperação entre jogadores e o guardião. Ainda que o guardião organize o mundo, estabeleça e comande os detalhes, o jogo continua sendo uma atividade onde ele também deve se divertir.

Quando os investigadores fazem coisas emocionantes e memoráveis, tanto os jogadores como o guardião saem ganhando. Uma má interpretação é a única forma possível de perder. Se uma missão falha, ela talvez possa ser revisitada em outro momento. Ou talvez haja uma nova missão que precisa de atenção. Mas o ponto principal do jogo é interpretação

O que o jogo abrange

As partes dos Mitos de Cthulhu que foram criadas pelo próprio Lovecraft definem o jogo. Certos conceitos e criações de alguns amigos de Lovecraft também são usados, além disso, desde a publicação original, esse grupo aumentou de maneira similar ao próprio círculo de correspondentes de Lovecraft. Os Mitos de Cthulhu transcendem tempo e espaço, mas certos livros arcanos podem ainda não ter sido escritos ou publicados em outros séculos.

Muitas das aventuras do Chamado de Cthulhu se passam nos Estados Unidos da América na década de 1920, ou nos dias atuais. A segunda metade de 1920 e a primeira metade da década seguinte foram os períodos mais produtivos de Lovecraft. Alguns jogadores preferem uma época mais nobre: normalmente os jogos na década de 1890 são na Inglaterra. Outros consideram desinteressante a década de 1920 e com poucas armas, preferindo jogos na época atual, em que buracos de bala podem ajudar a arejar o ambiente. Existem suplementos para cada época. Elas são diferenciadas quando o livro de regra se refere a uma informação histórica, mas nenhuma delas é melhor do que a outra. Jogue na época que desejar. Crie uma nova era se assim preferir.

Ambientações históricas também são possíveis. O mundo e os Estados Unidos da América eram muito diferentes nas décadas de 1890, de 1920 e nos dias atuais, pois muitos dos comportamentos que hoje são considerados repugnantes eram aceitáveis e comuns. Racismo, xenofobia, preconceito religioso e discriminação sexual como vemos hoje eram parte normal da vida, e, por vezes, eram proferidos abertamente. As leis locais, estaduais e federais apoiavam sistematicamente segregação e discriminação de todo o tipo, e forças sociais de grande poder assinavam a legislação.

Autores de aventuras podem escolher ignorar a história social da época quando esta não é relevante, ou incorporar elementos específicos no enredo. Ambos os estilos são válidos. Excluir informação sobre as épocas passadas (ou sobre a atual), no entanto, desonra a memória daqueles que conseguiram a liberdade, com justiça e ensejo, talvez muito antes de nascermos.

Expectativas e o jogo

Chamado de Cthulhu difere dos outros jogos de interpretação quanto à abordagem e à motivação. Na maioria dos jogos, os jogadores podem ter confrontos diretos e tentar destruir obstáculos e oponentes. Essa estratégia normalmente leva ao desastre em Chamado de Cthulhu. A maioria dos monstros são tão terríveis (e, às vezes, invulneráveis!) que escolher o combate direto é garantia de um fim horrendo para o investigador. Até mesmo um mero vislumbre de alguns dos mais macabros horrores pode levar um investigador à insanidade. O que um jogador pode fazer então?

Acumular informação

Primeiro, os investigadores precisam descobrir com quem estão lidando. Isso pode envolver ir à biblioteca, falar com residentes locais, tentar obter jornais e diários dos envolvidos e ponderar as notícias sobre o problema, talvez com ajuda de livros arcanos. Para economizar tempo, divida o grupo e procure em lugares diferentes, contanto que pareça ser seguro.

Jornais e diários muitas vezes possuem alguma informação pertinente. Bibliotecas, arquivos de jornais e de órgãos públicos, cartórios, sociedades históricas,

hospitais, escolas, médicos, advogados particulares, pastores ou padres e organizações particulares como a câmara de comércio – entre outras! – podem fornecer informações que podem se mostrar úteis. Não se preocupe muito em escolher o lugar certo para procurar: preste atenção no seu guardião, que lhe passará pistas.

Muitas vezes, as aventuras publicadas incluem citações, resumos, declarações, ou cartas que são dadas aos jogadores para estudar e interpretar. Esses materiais sempre contêm pistas ou informações potencialmente úteis – ou eles não seriam distribuídos.

Fale com os moradores da vizinhança, tentem fazer amizade com os personagens interpretados pelo guardião e com quem seu personagem encontrar. Considere o que eles têm a dizer. Mesmo que não saibam nada agora, eles podem ser de ajuda no futuro. Como detetives do sobrenatural, investigadores devem proceder com cautela e fazer aliados. Qualquer coisa pode estar lá fora.

Durante uma cena

Durante uma cena de investigação ou de distúrbio, os investigadores devem vasculhar a área por pistas, procurando em mesas e cômodas, inspecionando a roupa e os pertences das vítimas e tentando chegar a uma ideia realista do que aconteceu. Se uma informação importante deve ser encontrada, o guardião será paciente com as perguntas e rolamentos dos jogadores. Se não houver nada para ser encontrado, o guardião comunicará isso aos jogadores. No entanto, a forma como as perguntas e respostas são expressas pode ser importante.

Tome precauções e se mantenha junto com os outros quando estiver onde o perigo já esteve: algo ruim ou pior pode retornar. Se aquela Coisa retornar, e não houver como lidar com a situação, não hesite em correr. Suas pernas são suas amigas. O seu investigador pode sempre retornar mais tarde.

Faça um plano

Quando você entender a situação, faça um plano para resolver o problema. Jogadores novatos não devem assumir que o perigo é grande demais para ser enfrentado – qualquer guardião competente tentará igualar os perigos às capacidades dos jogadores, a menos que ele tenha claramente avisado que o perigo era realmente insuperável.

Se um desastre ocorrer e horrores sobrepujarem o grupo, aqueles que puderem devem fugir e deixar a aventura com "uma história melhor a ser contada"! Se o guardião consentir, os jogadores podem tentar a mesma aventura mais tarde, quando eles se sentirem mais confiantes e seus investigadores estiverem mais hábeis. Claro, o guardião tem todo o direito de reforçar os monstros e os perigos da aventura. Afinal de contas, o horror teve muito mais tempo para crescer.

Use sua cabeça

A forma mais segura e barata de sair vitorioso é usando o seu cérebro. Em muitas aventuras publicadas, existe uma forma para os investigadores resolverem o problema com pouco ou nenhum combate físico, embora possa ser necessário arriscar perda de sanidade.

Como principio básico, procure combate contra criaturas que já tenham feito ataques físicos. Caso contrário repita as palavras do manuscrito, quebre o espelho que é atravessado pelo rastro, derreta a estátua medonha, e assim por diante. Se os investigadores descobrirem que um demônio macabro habita a velha mina, eles não precisam entrar novamente e serem devorados ou se tornarem insanos permanentemente. Eles podem colocar fogo nos apoios da mina, dinamitar os suportes ou concretar a abertura, enterrando a ameaça, talvez para sempre.

Os diferentes investigadores

Existem investigadores especialistas? Um tipo conveniente é o velho e sábio professor que conhece línguas estrangeiras, lê manuscritos arcanos e consegue juntar os pedaços de feitiços que enviam os antigos horrores de volta para onde vieram. Ele é de pouco uso quando a luta começa, e por causa do intensivo estudo dos Mitos, geralmente tem poucos pontos de Sanidade.

Um tipo oposto é o operário durão, capaz de lutar bem com os punhos ou armas. Ele irá deixar os aspectos sobrenaturais dos Mitos para outros e permanecer como um guarda costas e explorador. Ele pode ser útil com a polícia e os criminosos.

Ainda outro tipo é o investigador que pode fazer coisas. Ele dirige muito bem, talvez pilote um avião, tenha habilidade boa em mecânica e reparos elétricos, e pode ser um mágico com fechaduras. Outro tipo ainda poderia ser um investigador que aprendeu a sobreviver nas ruas e conhece os vagabundos e errantes de uma cidade, e que tem uma língua suave o bastante para manter uma boa relação com eles.

Muitos tipos poderiam ser propostos. Nenhum investigador sozinho pode aprender a fazer tudo ou estar preparado para todas as eventualidades. Mas eles podem agir em grupos equilibrados e confrontar aventuras de forma a compensar quaisquer deficiências.

Múltiplos investigadores

Já que nenhum indivíduo sozinho pode fazer tudo, o lógico seria ter o máximo de investigadores possível em um caso, mas o guardião seria relutante em tratar com uma horda de personagens correndo atrás de pistas e realizando uma dúzia de perguntas ao mesmo tempo.

Embora alguns jogadores não gostem de interpretar mais de um investigador ao mesmo tempo, outros podem jogar com dois ou três sem grandes problemas. Se o guardião aceitar, e você desejar, use dois personagens por jogador.

Isso amplia o conjunto de habilidades e experiências, mantendo um jogador em ação se um investigador enlouquecer ou ficar seriamente ferido. E se os investigadores se separarem (o que nunca se deve fazer quando o perigo estiver próximo) – "Vocês cuidam do avião, enquanto nós olhamos a caverna!"- então um investigador pertencente ao mesmo jogador pode estar em cada um dos lugares, novamente com a vantagem de manter todo mundo no jogo. Afinal, essa é a razão por que os jogadores vieram à sessão de jogo.

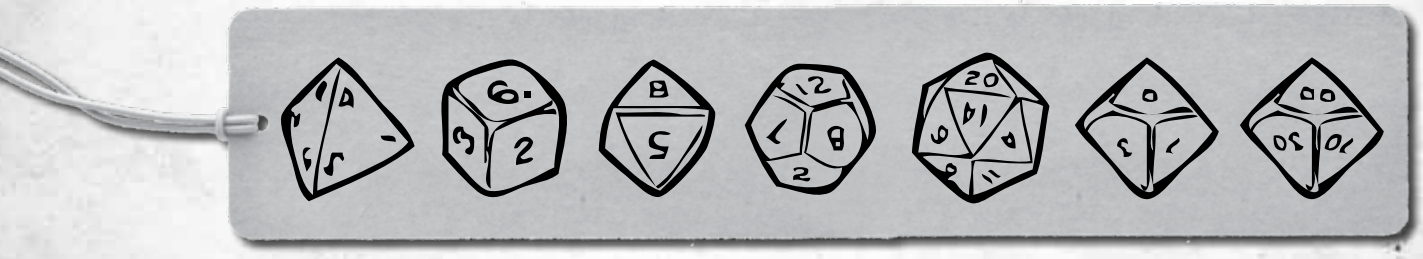
Evite tiroteios

Cada grupo de jogadores tem seu próprio estilo e costumes. Se mafiosos e espiões estrangeiros são comuns em uma campanha, provavelmente todos os investigadores carregam uma arma escondida para proteção. O número de armas destruidoras pairando na década de 1990 praticamente exige uma arma para defesa pessoal. Por outro lado, em uma campanha em que os investigadores devotam a maioria do seu tempo estudando os mistérios sinistros dos Mitos de Cthulhu, o único uso para uma arma pode ser para atirar em si mesmo caso haja o risco de loucura permanente.

Se você assim desejar, vá em frente e tenha muitas armas de fogo. Mas não conte com elas. A maioria dos monstros mais poderosos não podem ser feridos por tiros, explosões e assim por diante. Eles são genuinamente criaturas alienígenas provenientes de partes do espaço-tempo diferentes da nossa. Se o plano for atirar até eles morrerem, o esquema não vai funcionar. Tente outro plano primeiro.

O barulho de tiros tende a atrair policiais, forças armadas, agentes do governo e qualquer um envolvido com a lei e a ordem. Se acontecer dos investigadores assassinarem o sacerdote local de Yog-Sothoth sem primeiro convencer a polícia da necessidade, eles certamente serão questionados e presos, quase certamente serão condenados e provavelmente terminarão no corredor da morte.

Além disso, guardiões atentos vão notar caso a resposta dos investigadores às dificuldades seja sempre atirar, e irão reagir de acordo. Três ou quatro servidores de Yig bem armados podem se revelar um desafio maior do que os investigadores são capazes de enfrentar. Em Chamado de Cthulhu, como na vida real, armas de fogo são letais. Evite-as.



Materiais para o jogo

Chamado de Cthulhu precisa de poucos materiais para começar o jogo: dados, papel e lápis. Outros materiais adicionam graça e caráter ao jogo, e podem ajudar a focar a ação ou explicar uma situação.

Dados, rolamentos importantes

Pessoas novas no jogo podem nunca ter visto outro dado além daquele com seis faces. Uma variedade de tipos pode ser encontrada em lojas de jogos e de RPG.

Basicamente, Chamado de Cthulhu utiliza três tipos de dados – abreviados como D100, D8 e D6 – para julgar o sucesso no uso de uma habilidade, indicar quantos pontos de vida foram perdidos em um ataque ou acidente, gerar investigadores, etc. Os mesmos dados usados para derivar esses rolamentos podem também ser usados para resultados de D20, D10, D4, D3 e D2.

A letra D é uma abreviação da palavra dado. O número após a letra significa a extensão de números aleatórios exigidos: D8 gera um número aleatório de 1 a 8, por exemplo, enquanto D100 gera os números de 1 a 100. Por conveniência, cada um dos jogadores normalmente usa seus próprios dados.

D100 (Dado de porcentagem)

Dados de porcentagem (com abreviação D100) normalmente consistem de dois dados de 10 faces de cores diferentes, rolados ao mesmo tempo. A maioria desses dados são numerados 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0. Quando rolados, leia os números das faces de cima de cada dado para obter o resultado.

Leia o dado de uma cor como a dezena e o outro como a unidade: assim um resultado 2-3 se lê como 23, um resultado 0-1 se lê como 1, e um resultado de 1-0 se lê 10. Um resultado de 0-0 se lê como 100.

D8 (Dado de oito faces)

Este dado tem oito faces, cada face com um número de 1 a 8. Leia o número de cima do dado.

D6 (Dado de seis faces)

Esse tipo é o que as pessoas normalmente associam a um dado. O D6 tem seis faces e é numerado de 1 a 6. Leia o número no topo do dado.

D4 (Dado de quatro faces)

Alguns têm quatro faces, outros oito. Leia o número de cima quando for de oito faces; para a versão de quatro lados, leia o número da base na vertical.

Outros rolamentos

Ocasionalmente os jogadores podem também precisar fazer rolamentos de D20, D10, D5, ou D3. Esses rolamentos podem ser simulados com os dados de D100, D8, ou D6. Os dados de D20 e D4 também existem.

- Para D20, role um dado de 10 faces e outro de seis. Se o resultado do D6 é 1, 2 ou 3, considere o valor no dado de 10 faces (0 conta como 10). Se o resultado no D6 é 4, 5 ou 6, some dez para o valor do dado de 10 faces.
- Para um rolamento de D10, role um dos dados de porcentagem.
- Para um rolamento de D5, role um dado de 10 faces e divida o resultado por dois: assim 1, 2 = 1; e 9, 0 = 5.
- Para um rolamento de D4, role um D8 e divida o resultado por dois: assim 1, 2 = 1; e 7, 8 = 4; ou role um D6 e ignore o 5 e o 6.
- Para D3, role um D6 e divida o resultado por dois: assim 1, 2 = 1; e 5, 6 = 3.
- Para D2, role D6 e divida o resultado por três: assim 1, 2, 3 = 1; e 4, 5, 6 = 2.

Variações

Algumas vezes, quando dados são mencionados nas regras ou em um cenário, a notação é precedida por um número: ele indica ao leitor que mais de um dado deve ser rolado, e que os resultados devem ser somados. Dessa forma, 2D6 significa que dois dados de seis faces devem ser rolados e somados. Se você não tem dados suficientes para rolar de uma vez só, role o mesmo dado que você tem o número de vezes pedido e some os resultados.

Algumas vezes, são indicadas adições ao dado a ser rolado. Por exemplo, você pode ver 1D6+1. Isso significa que o número após o sinal de adição deve ser somado ao resultado do D6 rolado. Para 1D6+1 o resultado deve ser 2, 3, 4, 5, 6 ou 7.

Uma anotação pode pedir para rolar diferentes dados juntos. Se as garras de um monstro fazem um

dano de 1D6+1+2D4, para se descobrir o dano do ataque role os três dados requisitados somando os valores e adicionando um. A notação +bd anexada para o dano do ataque indica que se deve adicionar o bônus no dano, uma vez que a estatística para as espécies informa a média.

Ficha do Investigador

Os jogadores devem anotar os detalhes sobre seus investigadores nas fichas que se encontram no final do livro e podem ser fotocopiadas. Há versões para as décadas de 1890, 1920 e atual. A ficha do investigador apresenta todas as informações necessárias para os investigadores enfrentarem os mistérios. O próximo capítulo explica como preencher a ficha.

Miniaturas

Chamado de Cthulhu pode ser jogado apenas oralmente, sem miniaturas ou outras parafernálias além dos dados e das fichas dos investigadores. Algumas pessoas acreditam que miniaturas ou marcadores dão foco à ação e auxiliam a imaginação do jogador. Elas mostram facilmente quais investigadores podem sussurrar um para o outro, quem deve gritar para ser ouvido, quem está atrás para poder ouvir os perseguidores ou ainda quem primeiro corre o risco de ser pego em uma emboscada, e assim por diante. Você deve decidir qual forma de jogo você mais gosta.

Usar miniaturas acentua questões tais como se existe uma linha de tiro sem obstáculos, ou se um investigador pode prestar Primeiros Socorros para outro nesta mesma rodada ou deve esperar até a próxima. Esses marcadores geram questões como "O que fez a lanterna acender?" e "Onde está o elefante?". Eles trazem posição e natureza física para o jogo, de maneira que algumas pessoas acham inconveniente. Pedaços de cartolina, moedas, fichas de outros jogos e figuras de chumbo podem ser usados sem alterações como o guardião e jogadores desejarem.

Acessórios podem trazer drama ao jogo ou acabar parecendo bobos. Alguns jogadores não conseguem acreditar que um bloco de isopor é algo além de um bloco de isopor. Outros adoram e elogiam uns aos outros por usar modelos de acessórios de ferrovia, decorações de bolo, coisas estranhas de caixas de equipamento, partes de casa de boneca, pedaços quebrados de bonecos antigos, ou restos de um kit de modelo plástico e dizem que eles geram, em situações que de outra maneira seriam maçantes, possibilidades intrigantes, táticas e uso de certas habilidades.

Miniaturas – figuras de jogo – são estatuetas de uma polegada de altura, com uma base para manter a estabilidade. Elas podem ser encontradas em muitas lojas de jogos e hobby, ou podem ser encomendadas pelo correio. Muitas pessoas utilizam também figuras plásticas mais baratas. Elas não são para o jogo, mas são ainda são muito úteis. Ninguém tem todas as miniaturas que se pode precisar em todo tipo de aventura. Substituição é comum.

Se dioramas são usados ou não, guardiões muitas vezes esboçam a área da atividade em uma folha de papel e anotam a escala. Quando a ação muda para rodadas de combate, alguns guardiões pegam as miniaturas e esboçam a arena de novo, na mesma escala.

Papel quadriculado pode ser útil para mapear ruínas ou velhas construções.

Termos do Chamado de Cthulhu

Ataque pessoal: Punho/Soco, Chute, Cabeçada, ou Agarrar. Um humano desarmado pode fazer um desses quatro ataques de combate corpo a corpo por rodada. A habilidade Artes Marciais pode dobrar o dano feito com esses ataques.

Aventura, História. Cenário: uma narrativa organizada e argumentada criada para jogar, o que inclui a sequência de eventos, estatísticas de personagens, regras e feitiços especiais e outras descrições que investigadores podem achar úteis, interessantes ou evocativas.

Bônus no Dano: um modificador para ataques em combate corpo a corpo.

Característica: oito características são roladas para cada investigador – Força, Constituição, Tamanho, Inteligência, Poder, Destreza, Aparência e Educação. Sanidade deriva de Poder. As características determinam as capacidades fundamentais de um personagem. Elas não afetam muito a capacidade de aprender uma habilidade ou usá-la efetivamente.

Chance Básica: porcentagem de chance de que um investigador sem treinamento possa utilizar uma habilidade com sucesso. Algumas habilidades são de aprendizado mais difícil para personagens destreinados, e assim tem 1% de chance básica. Por outro lado, quase todo mundo tem uma boa chance de usar Escalar, de modo que habilidades como esta têm uma chance básica maior.

Cheque, Cheque de Experiência, Cheque de Habilidade: quando um investigador usa uma habilidade com sucesso e o guardião diz algo como "você recebe um cheque", marque então o quadrado pequeno na ficha do investigador próximo à habilidade. Faça um rolamento para aumentá-la quando o guardião avisar que chegou à hora para esse tipo de rolamento. Habilidades aumentam em incrementos de 1D10 pontos. Aumentos normalmente acontecem no fim de uma aventura.

Combate corpo a corpo: uma forma de luta ou um ataque de arma impulsionado por músculo, como uma espada. Ataques pessoais tais como Punho/Soco são também ataques corpo a corpo.

Combate, Rodada de: uma unidade elástica de tempo de jogo contra a qual o movimento do personagem, uso de armas e de habilidades são comparados. Ações em uma rodada são resolvidas na ordem de DES, do maior para o menor.

Cthulhu: *ku-THU-lu* em Chaosiumês. Sua obscena massa gigante jaz dormindo na terrível R'lyeh submersa, e irá se levantar novamente "quando as estrelas estiverem alinhadas". Um dos Grandes Antigos. Existem muitos cultistas de Cthulhu. Criado nos contos de H. P. Lovecraft, desde então tem estado presente ou mencionado em centenas ou milhares de histórias de outros autores.

Cura: o uso bem-sucedido da habilidade Primeiros Socorros pode restaurar *imediatamente* 1D3 pontos de vida. Ainda, todos os personagens também curam naturalmente pontos de vida ao passo de 1D3 por semana de jogo. Sob cuidados médicos, um rolamento bem-sucedido de Medicina pode também restaurar 2D3 pontos de vida. Assim, um personagem pode chegar a 3D3 pontos de vida restaurados em uma semana.

Dano: no jogo, ataques e acidentes infligem dano – isto é, criam feridas ou lesões. O jogo normalmente mostra isso subtraindo pontos de vidas de quem sofre acidentes ou ataques.

Defesa: contra ataques de combate corpo a corpo, um personagem pode tentar, uma vez por rodada, bloquear ou desviar de um golpe planejado. Determine o sucesso por meio de um rolamento de ataque da arma sendo utilizada na defesa. Declare de qual alvo deseja se defender no início da rodada.

Desmaio: uma insanidade temporária opcional. Não está mais em moda desmaiar, mas os personagens de Lovecraft desmaiavam com frequência. Se seu investigador é durão demais para desmaiar, talvez ele possa resgatar os investigadores que não são.

Deuses Exteriores: os comandantes do universo, cegos para tudo mais além deles e tão bizarros e terríveis que eles são como forças da natureza. Apenas Nyarlathotep, seu mensageiro, parece mais interessado em inteligência, propósito, ou percepção.

Drogas Psiquiátricas: nos dias presentes, desde que o investigador tenha e possa tomar as drogas psiquiátricas prescritas, o jogador pode não interpretar os sintomas da angustiante doença mental do investigador. Drogas psiquiátricas não dão imunidade para futura perda de Sanidade. Parar de tomar as drogas psiquiátricas pode trazer lentamente de volta a doença de tal forma que o investigador não percebe.

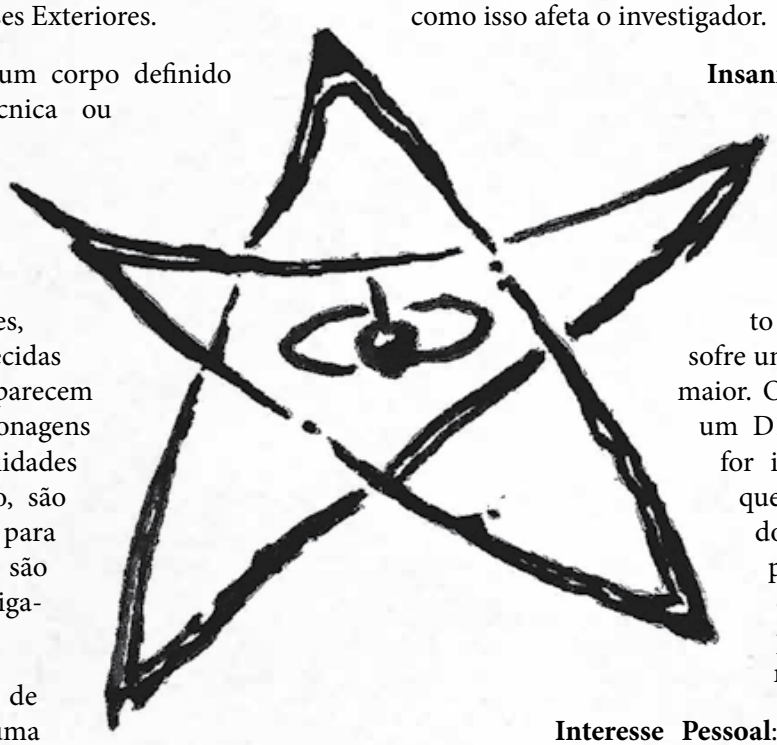
Empalar: um resultado no D100 que é um quinto ou menos da chance do personagem acertar com o ataque. Um empalamento representa um ataque especialmente bem-sucedido, e consequentemente devem ser feitos dois rolamentos de dano para aquele ataque. Muitos guardiões aceitam a ideia como inerente em um rolamento de habilidade – um quinto ou menos de uma habilidade representa uma performance excepcional, e deve significar alguma recompensa extra.

Falha: o resultado 00 em um D100 é uma falha automática, normalmente o resultado é o mais catastrófico possível para a situação.

Guardião: A pessoa que narra o jogo. Ele sabe os segredos do enredo, descreve as situações e personagens que não são dos jogadores, determina quais habilidades devem ser usadas e quais rolamentos devem ser feitos.

Grandes Antigos: as semidivindades dos Mitos de Cthulhu. Eles são uniformemente imprudentes, arrogantes, e supremamente maléficos, mas têm grandes poderes, e alguns humanos podem ser tentados a servi-los. Ocasionalmente eles podem ser encontrados por investigadores. Em troca da ajuda para seu retorno ao nosso mundo, ou pela abertura de um portal, eles prometem muitas coisas aos seus servidores.
Consulte também Deuses Exteriores.

Habilidade: no jogo, um corpo definido de conhecimento, técnica ou habilidades físicas, especialmente sendo relativas aos investigadores e às habilidades disponíveis. Muitas vezes, habilidades desconhecidas para investigadores aparecem nas descrições de personagens do guardião – tais habilidades não são parte do jogo, são apenas informações para o guardião; elas não são disponíveis para investigadores.



Horror: uma mistura de medo e repugnância, uma percepção não apenas de uma ameaça, mas também de uma qualidade de intensa incorreção ou perversidade, produzindo uma sensação de mal. Como um gênero, Lovecraft chamou o horror sobrenatural de "a literatura do medo cósmico" e disse que "nenhuma evidência melhor de seu tenaz vigor pode ser citada do que o impulso que por vezes compele escritores de inclinações totalmente opostas a tentarem trazer tais elementos a suas histórias... como se para limpar de suas mentes certas formas fantasmagóricas que de outra forma os assombrariam".

Inconsciente: um personagem que esteja com 0 pontos de magia, ou que tenha apenas 2 ou menos pontos de vida, fica inconsciente. Da mesma maneira, quando um personagem perde metade ou mais de seus pontos de vida em um único ferimento ou golpe, o jogador deve então rolar CONx5 ou menos em um D100 e o personagem fica inconsciente caso o rolamento seja malsucedido. Inconsciência dura desde um rodada de combate até o tempo necessário para regenerar 1 ponto de magia ou 2 pontos de vida. Um rolamento bem-sucedido de Primeiros Socorros ou Medicina pode retornar um personagem à consciência.

Insanidade Duradoura: quando um investigador perde 20% ou mais de seus pontos atuais de sanidade em uma hora de tempo de jogo, o resultado é insanidade de alguma maneira que o guardião julgue apropriada. Guardião e jogador devem discutir como isso afeta o investigador.

Insanidade Permanente: se os pontos de sanidade de um investigador chegarem a zero, ele está profundamente insano por um período de meses ou anos, talvez internado. Guardião e jogador devem discutir como isso afeta o investigador.

Insanidade Temporária: se um investigador perde 5 ou mais pontos de sanidade como consequência de um único rolamento de Sanidade, ele sofre um trauma emocional maior. O jogador deve rolar um D100. Se o resultado for igual ou menor do que INTx5, o investigador compreende completamente aquilo que vê e fica insano por um período de minutos ou horas.

Interesse Pessoal: quando criar um investigador, o jogador pode usar INTx10 pontos para qualquer das habilidades que ele desejar.

Investigador: um termo do jogo para personagem do jogador.

Medicina: uma habilidade. Restaura imediatamente 1D3 pontos de vida para um personagem ferido ou doente e dobra a cura natural quando sob cuidados de um médico ou em um hospital.

Mitos de Cthulhu: os deuses, entidades, monstros e conhecimento do grande universo. Em contraste ao que os humanos normais acham confortável de se acreditar, os Mitos de Cthulhu representam a verdade secreta e horripilante sobre todas as coisas.

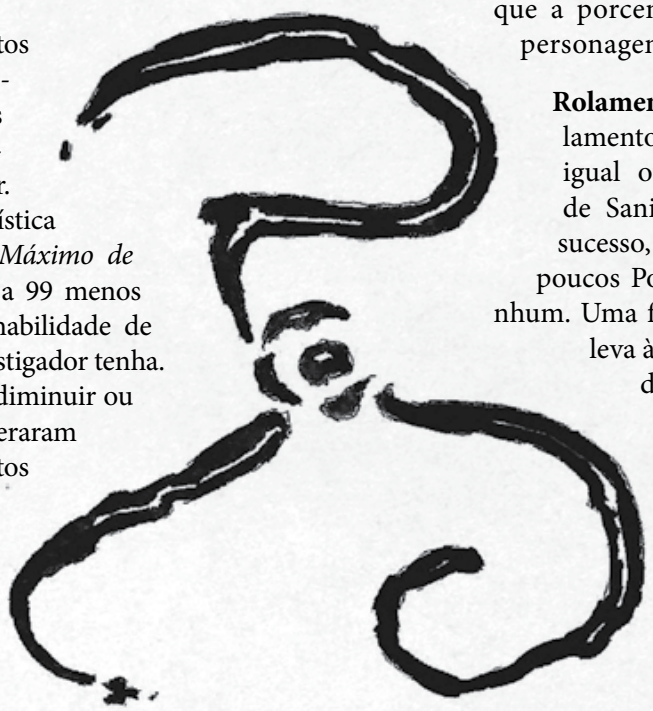
Necronomicon: escrito no século VIII, com o título em árabe *Kitab Al-Azif* . O mais poderoso livro sobre

os Mitos de Cthulhu, ele contém muitos feitiços, descreve lugares de outros mundos e relata terríveis segredos. Dizem que ele leva leitores à loucura. Consulte também as páginas 109 e 119.

Ocupação: mostra o que um investigador faz em sua vida profissional, mas nunca determina como um investigador age. Um investigador começa com EDUx20 pontos de ocupação.

Pontos de Magia: pontos de magia representam uma pontuação variável relativa à característica Poder. Eles são usados para lançar e resistir a feitiços. Pontos de Magia são inerentes aos humanos e outros seres inteligentes. Chegando a 0 pontos de magia, um personagem cai inconsciente e permanece inconsciente até regenerar um ponto de magia. Isso toma (24 dividido por POD) horas. Pontos de Magia regeneram completamente em 24 horas.

Pontos de Sanidade: os Pontos de Sanidade atuais são os números de pontos mostrados no espaço de Pontos de Sanidade na ficha do investigador. Ele começa igual à característica SAN, mas pode variar. O *Máximo de Pontos de Sanidade* é igual a 99 menos qualquer porcentagem da habilidade de Mitos de Cthulhu que o investigador tenha. Pontos de Sanidade podem diminuir ou aumentar, mas não regeneraram naturalmente como os Pontos de Magia e Pontos de Vida.



Pontos de Vida: a média da CON e do TAM de um personagem, que pode ser diminuído para indicar um ferimento ou uma lesão. Nenhum efeito de jogo ocorre com a perda de alguns poucos pontos. Chega-se a inconsciência quando resta apenas 2 ou menos pontos de vida. Um personagem começa a morrer quando chega a 0 pontos de vida.

Pontos Percentuais: no uso do jogo, uma fração de 100. Pontos percentuais podem ser adicionados ou subtraídos uns com os outros: assim subtrair *dez pontos percentuais* de 60% produz 50%, enquanto *subtrair dez por cento* de 60% produz 54%.

Porcentagem: a maioria dos rolamentos de dados no jogo são rolamentos de D100 (porcentagem). Habilidades são expressas como porcentagens. As habilidades do investigador nunca aumentam acima de 99%. Um rolamento de 00 é uma falha automática.

Primeiros Socorros: tanto esta habilidade como Medicina podem restaurar 1D3 pontos de vida para um personagem ferido. Consulte também Cura.

Psicanálise: uma habilidade terapêutica que pode amenizar insanidade temporária por um espaço de tempo. Com o tempo, ela pode restaurar pontos de Sanidade para os pacientes.

Regras Rápidas: no capítulo de regras, muitas páginas são devotadas para pequenas regras cobrindo situações especiais. Regras rápidas incluem aquelas para combate, armas de fogo, e ferimentos causados por fogo, afogamento, etc.

Rolamento de Habilidade: um rolamento de D100. Um rolamento igual ou menor que a porcentagem de habilidade do personagem significa um sucesso. Uma falha seria um rolamento maior que a porcentagem de habilidade do personagem.

Rolamento de Sanidade: um rolamento de D100. Um rolamento igual ou menor que os Pontos de Sanidade atuais significa um sucesso, o que pode custar alguns poucos Pontos de Sanidade, ou nenhum. Uma falha sempre custa mais, e leva à insanidade temporária ou duradoura.

SAN: característica inicialmente igual a PODx5. O máximo de SAN quase nunca muda, mas pode mudar se o POD mudar.

Sanidade: todo personagem é são, independente do número de pontos de Sanidade, a menos que tenha alcançado 0 pontos de Sanidade, ou a menos que o guardião tenha anunciado que o personagem atingiu um estado de insanidade temporária ou insanidade duradoura por causa de um trauma mental. Consulte também Insanidade.

Sucesso: um rolamento com resultado igual ou menor que o número-alvo em um D100. Um resultado de 01 em um D100 é sempre um sucesso e significa o melhor resultado possível. Ver também **Falha**.

Tabela de Resistência: uma tabela que estabelece um número alvo para o rolamento de D100, permitindo rolamentos de porcentagem para resolver disputas entre uma característica e outra. Consulte também Regras e Habilidades, na página 51.

Sobre os Investigadores

Onde definimos o contexto de criação e consideramos elementos importantes para todos os personagens no jogo, assim como a questão fundamental do passado do investigador.

Os jogadores assumem o controle dos "investigadores" no jogo, chamados dessa forma porque boa parte do jogo consiste em procurar por pistas e evidências. Por causa do alfabeto, a primeira habilidade na lista de jogo é Agarrar, no entanto é interessante notar que os investigadores não são máquinas de combate. A única coisa extraordinária é o conhecimento que eles chegam a adquirir.

Por baixo das aparências da realidade mundana, eles descobrem uma terrível verdade. O mundo e o universo são insanos e horríveis. As leis da física não são uniformes. Elas variam em partes do universo. Os humanos têm evoluído em um canto cósmico onde a lei natural é de certa maneira simplificada. As criaturas dos Mitos são "superiores", e os humanos, "inferiores". Além disso, o tabuleiro cósmico se estende através do tempo e espaço, e através dele mundos adernam, e incompreensíveis forças vagueiam e saqueiam.

Esses outros mundos e seres são muito diferentes. Das incríveis coisas que vivem além, poucas têm se estabelecido na Terra. O capítulo sobre os Mitos de Cthulhu contém mais informações sobre eles.

Humanos que começam a admirar ou compreender esses seres dos Mitos mudam progressivamente (em termos de jogo, eles acumulam pontos de Mitos de Cthulhu). Substituindo aquilo que acreditavam por novas verdades, eles iniciam um processo que gradualmente corrompe o seu equilíbrio mental, e eles progressivamente abandonam a si próprios e a sociedade. Amigo ou inimigo, todos enlouquecem (assim, no jogo, quanto mais o seu Mitos de Cthulhu aumenta, o máximo de Sanidade diminui).

Finalmente, investigadores vêm a definir os seus próprios limites, compreendendo que uma única pessoa não é capaz de acabar com o perigo e a força dos Mitos. Eles podem se sacrificar, como os soldados na guerra, ou se aposentar, como veteranos. Eles não traem o esforço – eles passam o fardo para os mais jovens e mais fortes, como sempre acontece na vida.

Chamado de Cthulhu oferece paralelos com a vida. Nele, por exemplo, a morte é uma séria ameaça, e os jogadores não são super-humanos. Investigadores têm problemas emocionais assim como confrontos de tiroteios. Muitas das habilidades (como Contabilidade) úteis na civilização estão presentes e são importantes no jogo, ainda que não aumentem a capacidade de luta de um personagem. O jogo é ambientado em um período histórico, não em uma fantasia fora do tempo. Suas sociedades históricas têm muito mais elementos do que taverna-cabana-castelo. Elas possuem seus próprios interesses, prioridades e formas de tratar com pessoas que causam muita destruição, atraem atenção demais ou representam um perigo evidente.

Como qualquer outra coisa, interpretar o papel de um personagem se torna mais fácil com a prática. Sempre tenha uma ideia clara da personalidade e caráter do seu investigador antes de começar, mas também deixe que os eventos de sua vida ajudem a moldar e desenvolver o investigador. Procure interpretar tipos diferentes de investigadores. Escolha, dentre os seus investigado-

res, o mais apropriado para uma aventura. Deixe que a ação defina suas personalidades. Sempre crie investigadores que você deseja interpretar com entusiasmo.

Desenvolver um investigador também depende das características e habilidades que ele possui, e essas são discutidas a seguir. Porém, a real diversão no jogo está em preencher os números de imaginação.

Características

Neste e nos próximos capítulos, fazemos referências apenas aos investigadores, mas essas observações se aplicam para todo personagem humano importante o bastante para ser desenvolvido, como o guardião desejar.

Para criar um investigador, faça primeiro os rolamentos para as características. Elas são os nove números que resumem os investigadores. Acima de tudo, é melhor sempre ter características com valores altos. Esses números podem ser comparados a esqueletos e músculos: nossos corpos são de diferentes tamanhos e proporções, mas todos os humanos possuem cabeça, coração, etc. No jogo, cada característica representa um aspecto geral de um investigador – sua inteligência, destreza, etc. Esses elementos ajudam a determinar o valor relativo e a capacidade dos investigadores, sugerindo formas para eles agirem e reagirem durante o jogo.

Um jogador faz rolamentos aleatórios para características pela mesma razão que jogadores de tênis usam uma rede de tênis – o contexto cria um significado.

Características raramente aumentam depois de serem roladas, porque investigadores são criados como adultos. Características ocasionalmente diminuem como consequência de um ferimento mágico ou físico. Mesmo quando sugestões do efeito de se alcançar zero ou um valor baixo em uma característica estejam presentes no texto, o guardião deve se sentir à vontade para definir o efeito exato. Ele deve ser apropriado para a situação específica e de tom adequado – horrível, cruel ou engraçado. Tal perda é sempre um golpe para o investigador. Conforme uma identidade se desenvolve em uma personalidade completa, cada jogador participa da diversão, e as atitudes dos vários investigadores ganham vida e produzem um bom drama.

FOR (Força)

Força mede o poder muscular dos investigadores. Use para julgar o quanto eles podem levantar, puxar ou empurrar, ou o quão firme eles podem segurar alguma coisa. Essa característica é importante para determinar o dano que os investigadores infligem em um combate corpo a corpo. Se a Força de um investigador for reduzida a 0, ele se torna um inválido, incapaz de se levantar de sua cama.

CON (Constituição)

Essa característica se compara a saúde, vigor e vitalidade. Constituição também ajuda a calcular o quanto os investigadores resistem em um afogamento ou sufocamento. Venenos e doenças podem mudar diretamente a constituição do investigador. Investigadores com CON alta sempre têm mais pontos de vida, resistindo mais a dano e ataques.

Sérios danos físicos ou ataques mágicos podem baixar a CON. Se a Constituição chegar a 0, o investigador morre.

TAM (Tamanho)

A característica TAM mede a altura e o peso em um único número. Para enxergar por cima de alguma coisa, para se espremer sobre uma pequena abertura, ou até para julgar se a cabeça de alguém está aparecendo acima do capim, use Tamanho. O Tamanho ajuda a determinar pontos de vida e o bônus no dano. Pode-se diminuir o TAM para indicar a perda de vários membros, embora abaixar DES seja uma solução mais frequente nessa situação. Se os investigadores perderem todo o TAM, presumivelmente eles desaparecem – sabe-se lá para onde.

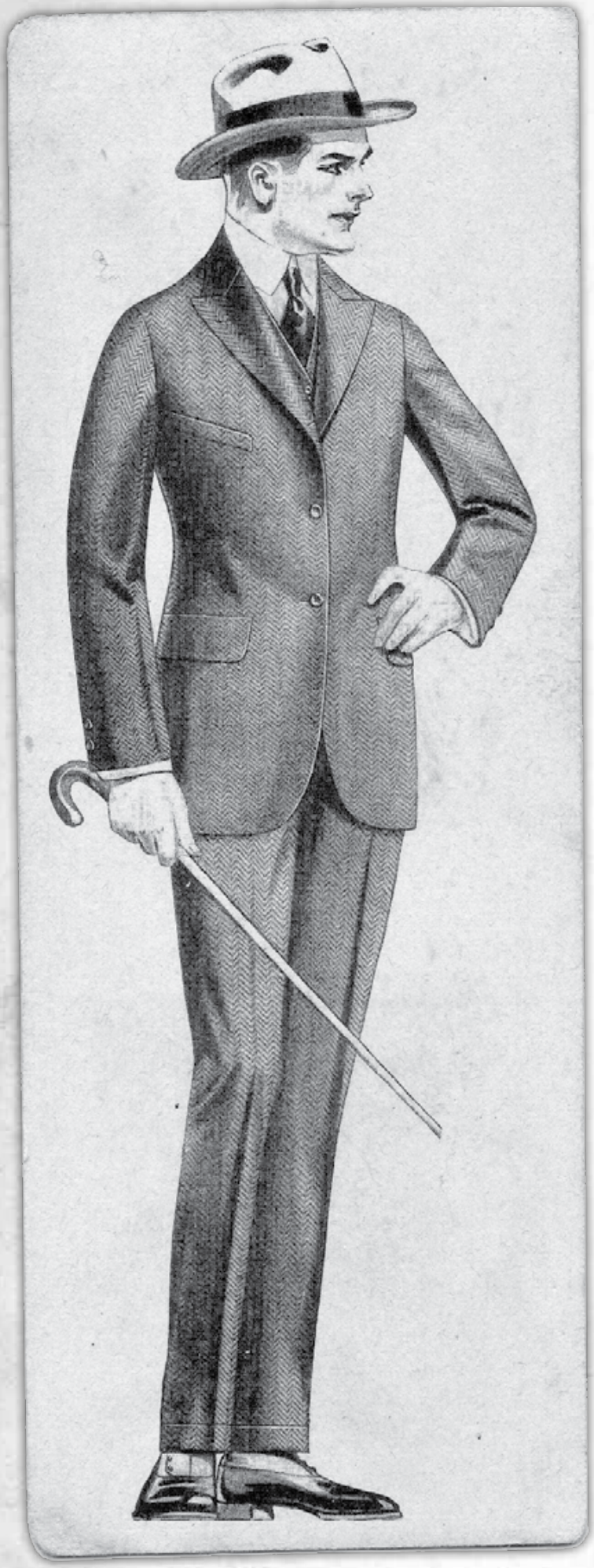
INT (Inteligência)

Inteligência representa o quanto os investigadores aprenderam, lembram, analisam e quanto eles estão conscientes daquilo que os cerca. Para ajudar a descrever diferentes circunstâncias, guardiões multiplicam INT vezes vários números e pedem para rolar um D100 igual ou menor que o total da multiplicação: INTx5 – o rolamento de Ideia – é frequentemente usado. Para saber mais sobre isso, leia mais adiante.

Conceitos difíceis, planos ou palpites têm uma chance baixa de serem desenvolvidos, de modo que possuem um multiplicador baixo como INTx2 ou INTx1. Tal rolamento pode estabelecer se um investigador fez uma dedução ou ligou as informações, evitando a questão do jogador deduzir, por exemplo, que a presença de um vulcão evidencia que um mundo tem um núcleo fundido.

Um investigador sem INT é um completo idiota.

Inteligência determina o número de pontos de habilidade de interesse pessoal alocados para um novo



investigador, e também o quão rápido um investigador pode aprender um feitiço dos Mitos de Cthulhu.

Se a Inteligência parece contradizer outra característica rolada depois, isso é outra chance para interpretar: um investigador com EDU alta e INT baixa, por exemplo, pode ser um professor pedante ou um artista, alguém que sabe fatos mas não sabe seus significados. Reciprocamente, INT alta e EDU baixa pode significar ignorância – um garoto do interior ou um imigrante pobre, recém-chegado à cidade –, mas essa pessoa não será obtusa.

POD (Poder)

Poder indica força de vontade. Quanto maior o POD, maior a aptidão para magia. Poder não quantifica liderança, o que é uma questão de interpretação. O valor de Poder ou o número de pontos de magia (que deriva do Poder) medem a resistência para ataques mágicos e hipnóticos. Um investigador sem POD é como um zumbi e é incapaz de usar magia. A menos que exista uma regra para a situação específica que determine o contrário, a perda de POD é permanente.

PODx5 é o rolamento de Sorte, que será explicado mais adiante. Esse valor é igual à característica SAN no início do jogo. Pontos de Magia, ao contrário de Poder, são gastos e regenerados. O POD de personagens comuns raramente muda.

Uma pessoa hábil em magia dos Mitos de Cthulhu pode ser capaz de aumentar o seu POD. Especialmente os guardiões devem ler um quadro intitulado **Como Feiticeiros Acabam Assim**, na pág. 104, próximo ao final do capítulo de **Magia**.

DES (Destreza)

Investigadores com uma pontuação de Destreza alta são mais rápidos, ágeis e fisicamente mais flexíveis. O guardião pode pedir um rolamento de DES para segurar em um apoio antes de cair, para ficar em pé em ventos fortes ou no gelo, para realizar algumas tarefas delicadas ou para pegar alguma coisa sem ser notado. Como as outras características, a dificuldade do rolamento depende do multiplicador que o guardião seleciona para a característica. Um investigador sem DES é descoordenado, incapaz de realizar tarefas físicas sem um rolamento bem-sucedido de Sorte.

No combate, o personagem com a DES maior ataca ou atira primeiro, além disso, pode desarmar ou incapacitar um oponente antes que o inimigo possa atacar.

DESx2 determina a porcentagem inicial da habilidade Esquiva do investigador.

APA (Aparência)

Aparência mostra a atratividade e afabilidade. Alguns múltiplos de APA podem ser utilizados em encontros sociais, ou quando se tenta causar uma boa impressão inicial em um membro do sexo oposto, talvez juntamente com um rolamento de Lábia ou Barganha. No entanto, Aparência é uma característica superficial: uma impressão inicial nem sempre perdura. APA mede o que se vê no espelho, não a capacidade de liderança ou o carisma. Um investigador sem APA é terrivelmente feio, provocando comentários e choque em qualquer lugar.

EDU (Educação)

Educação é o valor do conhecimento formal e factual possuído pelo investigador, assim como o número de anos que ele levou para aprender o assunto. EDU mede a informação, não o uso inteligente dela. EDU determina parcialmente quantos pontos de habilidade um investigador possui. EDUx5 é o rolamento de Saber, descrito mais adiante. EDUx5 também representa a porcentagem inicial do investigador na habilidade Língua Nativa.

Um investigador sem EDU seria como um recém-nascido ou uma pessoa com amnésia, sem conhecimento do mundo, provavelmente curioso e crédulo.

Um valor 12 em EDU sugere uma pessoa formada no ensino médio. Mais do que isso significa uma pessoa com alguns anos de estudo na faculdade. EDU maior que 16 indica alguém formado ou com pós-graduação. Um investigador com Educação alta pode não ser escolarizado, mas ainda pode ser estudioso e bem observador.

Consulte também a seção **Criando o Seu Investigador**, nas páginas 44-45.

SAN (Sanidade)

Saiba o seu valor de Sanidade multiplicando PODx5. Sanidade é derivada de Poder, mas é crucial para investigadores e central para a ideia do jogo. Um capítulo inteiro é devotado à Sanidade: ele distingue entre a característica SAN, Pontos de Sanidade e máximo de Sanidade. Pontos de sanidade flutuam. A característica SAN não muda.

O máximo de pontos de Sanidade de um investigador não pode ser mais do que 99. Esse valor representa a mente mais forte possível, capaz de amainar ou desviar até os mais extremos choques emocionais.

Por outro lado, 30 pontos de sanidade indicariam uma mente mais frágil, que poderia ser compelida à loucura temporária ou permanente. Encontros com muitos dos monstros dos Mitos e até mesmo alguns eventos naturais custam pontos de Sanidade, e feitiços dos Mitos custam pontos de Sanidade para aprender e lançar.

Os pontos de Sanidade de um investigador nunca são mais do que 99 menos o atual percentual de Mitos de Cthulhu. Até esse máximo, é possível reganhar pontos de Sanidade perdidos ou mesmo aumentar os pontos de Sanidade acima do total inicial, mas esse processo é lento.

Rolamentos de Características

Guardiões são encorajados a usar as características para decidir questões que não são apropriadas para habilidades, ou para situações onde todos os investigadores sejam capazes de tentar um rolamento.

Mudanças nos Valores de Características

Se a característica primária relativa aos valores de Ideia, Sorte ou Saber for alterada, estas características derivadas imediatamente mudam, assim como os pontos de vida e o bônus no dano.

Pontos de magia podem não mudar imediatamente. Se existirem pontos em excesso, eles devem ser gastos antes dos pontos de magia se igualarem ao novo valor de POD.

Rolamento de Ideia INTx5

O rolamento de Ideia representa palpites e a habilidade de interpretar o óbvio. Quando nenhuma habilidade parece ser apropriada, esse rolamento pode mostrar a compreensão de um conceito ou a habilidade de resolver um problema intelectual difícil. O rolamento de Ideia é útil especialmente para mostrar compreensão: o investigador observou e entendeu o que viu? Teria uma pessoa normal percebido uma atmosfera particular a respeito de uma reunião ou de um lugar? Há algo estranho naquela colina?

Guarde a habilidade Localizar para pistas específicas ou itens que não são imediatamente perceptíveis. Utilize a habilidade Psicologia quando se tratar de indivíduos.

Rolamento de Sorte PODx5

O investigador trouxe alguma ferramenta em particular? Será que é ele quem o Rastejador Dimensional decide atacar? O investigador pisou na tábua do assoalho que quebra ou que chia? O rolamento de Sorte é uma forma rápida de se obter a resposta.

Sorte é a habilidade de estar no lugar certo e na hora exata: esse rolamento é sempre utilizado para situações de emergência, especialmente quando o guardião deseja uma maior porcentagem de chance para os investigadores, mais do que, por exemplo, pedir para rolar Pulo ou Esquiva.

Rolamento de Saber EDUx5

Todas as pessoas sabem um pouco sobre diferentes tópicos. O rolamento de Saber representa o que está armazenado no fundo da mente, calculado como a porcentagem de chance que a educação do investigador possa fornecer a informação.

O investigador pode saber se o correto é colocar ácido sulfúrico na água ou o contrário (independentemente de ter estudado Química ou não), ou pode ser hábil em lembrar a geografia do Tibete (sem um rolamento de Navegar), ou saber quantas pernas tem um aracnídeo (e possuir apenas um ponto de Biologia).

A identificação de línguas mundanas da era atual é um excelente uso para um rolamento de Saber.

Uma vez que ninguém sabe tudo, o valor de Saber nunca ultrapassa 99, mesmo que o investigador possua EDU 21.

Bônus no Dano

FOR+TAM (consulte tabela na pág. 42)

Todos os seres físicos tem um valor de bônus no dano. O termo pode confundir porque o "bônus" pode, na verdade, ser um redutor, mas a ideia é simples: criaturas grandes e fortes em média fazem mais dano do que seus irmãos menores e mais fracos.

Para determinar o bônus no dano, some FOR a TAM e encontre o total na **Tabela de Bônus no Dano** (pág. 42). Cada faixa de resultado está relacionada a um determinado rolamento predefinido de dado ou dados. No combate corpo a corpo, adicione o dado para todos os ataques do personagem, seja utilizando uma arma natural, como o punho, ou uma arma feita pelo homem, como uma faca ou um porrete, tanto para um ataque a um inimigo como a um objeto (como uma porta).

- Para objetos arremessados, adicione metade do bônus no dano do personagem que fez o arremesso.
- Não adicione o bônus no dano para ataques de

armas de fogo, ou para outros ataques que são independentes de Força e Tamanho.

- Guardiões não devem normalmente adicionar o bônus no dano a ataques de mordida.
- Para simplificar, os guardiões podem ignorar o bônus no dano para personagens que controla. O bônus no dano individual ou a média para as criaturas é sempre apresentado nas regras.

Pontos de Vida — Média de CON e TAM

Todos os seres físicos possuem pontos de vida. Descubra o valor do personagem somando CON a TAM e dividindo o total por dois. Arredonde para cima qualquer fração.

Quando um investigador se machuca ou é ferido, use um lápis para marcar o valor perdido na seção Pontos de Vida da ficha do investigador. Sempre anote a perda antes de qualquer alteração de CON. Os pontos de vida perdidos retornam naturalmente ao passo de 1D3 por semana de jogo. As habilidades Primeiros Socorros ou Medicina podem restaurar 1D3 pontos de vida imediatamente como tratamento de emergência.

- Quando os pontos de vida chegam a dois ou menos, o personagem fica inconsciente, e não pode mais influenciar o jogo.
- Quando chega a zero ou menos pontos de vida, o personagem morre a não ser que consiga chegar a ter pelo menos 1 ponto positivo até o final da rodada seguinte. Consulte as habilidades **Primeiros Socorros** e **Medicina**, págs. 68 e 65.

Pontos de Magia

Igual ao valor máximo de POD

Os pontos de magia do investigador são iguais ao seu POD. Eles podem ser gastos lançando feitiços ou lutando contra influências malignas externas. Pontos

Formas Alternativas

Criando o Seu Investigador explica o processo de criação de um novo investigador. No final deste capítulo, Criando Harvey Walters ilustra a criação de um investigador em particular e algumas questões relevantes ao processo. Leia ambos para obter instruções específicas.

Eu não gosto do meu Investigador

Rolar as características de um investigador leva apenas um ou dois minutos. Completar a ficha de um investigador pode levar cerca de meia hora ou mais. Decida se você está satisfeito com as características roladas. Caso não esteja, descarte-as imediatamente e role os dados novamente.

Eu sempre tiro números baixos

Com a aprovação do guardião, use um rolamento de 2D6+6 ao invés de 3D6. Mantenha o rolamento de EDU em 3D6+3

Ocupação Primeiro?

A seção Criando o seu Investigador assume que você está deduzindo a ocupação pelo valor das características roladas, mas você pode preferir iniciar com a noção de uma ocupação ("eu quero criar um médico"). Nesse caso, você irá precisar moldar as características. Há várias formas de se fazer isso. Seu guardião pode aprovar uma das seguintes, ou pode oferecer outra forma para lidar com o seu pedido.

1) embaralhe os valores dos rolamentos das suas oito características. Por exemplo, o seu investigador saiu com APA 11 e EDU 17. EDU 17 é inútil para uma estrela de cinema? Troque os valores. Agora o seu investigador tem APA 17 e EDU 11.

2) Mova 3 pontos de uma característica rolada para outra. Faça isso até 3 vezes.

3) Com exceção de Sanidade, some os valores de suas características. Redistribua os pontos como você desejar, no entanto, EDU não pode ser maior que 21, FOR, CON, TAM, INT, POD, DES e APA não podem ser maiores que 18, nenhuma característica pode ser menor que 3, e SAN deve ser igual a PODx5

Rolamentos de Dados Importantes

FOR, CON, POD, DES, APA: role 3D6

TAM, INT: role 2D6+6

EDU: role 3D6+3

SAN: PODx5

Sorte: PODx5

Ideia: INTx5

Saber: EDUx5

de magia regeneram naturalmente: eles podem retornar ao total em 24 horas. Rateie o retorno em caso de perda parcial.

Se um investigador chegar a zero, ele está emocionalmente drenado e desmaia até que regenere um ponto de magia.

Caso a característica POD diminua, os pontos de magia não diminuem até que sejam utilizados. Uma vez gasto, o valor retorna apenas até o novo máximo. Se o POD aumentar, os pontos de magia começam a crescer imediatamente.

Antecedentes

Os números para as características (e os seus derivados) compõem a base do investigador. No entanto, as ideias e habilidades que tornam o investigador interessante e divertido de interpretar são uma questão de escolha e não de resultados rolados nos dados.

Examine a ficha do investigador para buscar inspiração para o desenvolvimento de antecedentes úteis.

Sexo do Investigador

O investigador pode ser homem ou mulher. Nenhuma regra do jogo distingue entre os sexos; nenhum deles tem vantagem ou desvantagem. Algumas aventuras publicadas podem considerar o efeito do sexo em sociedades específicas, mas guardiões podem ignorar o assunto se assim desejarem.

Nome e Idade

O nome do investigador é aquele que o jogador achar agradável ou evocativo. A idade escolhida pode ser influenciada pela EDU do investigador – consulte **Criando o Seu Investigador** na p. 44-45.

Faculdades, Titulação

O jogador pode listar qualquer titulação ou faculdade desejada, compatível com a EDU do investigador, a menos que a intenção seja fazer dele um tolo ou uma fraude.

Local do Nascimento

Selecione o local e a nação onde o investigador nasceu. Nenhuma penalidade ou vantagem existe pela opção de um país ou cultura em relação a outra. No entanto, as escolhas levam a outras deduções: dessa forma, enquanto um investigador nascido nos Estados Unidos da América tem uma boa chance de possuir o Inglês como sua língua nativa, se ele nasceu em Quebec, pode ter aprendido Francês em sua infância; caso tenha nascido no Arizona, ele pode saber Espanhol ou Navajo, e, se tiver nascido em São Francisco, pode falar Cantonês.

Marcas, Cicatrizes, Transtornos Mentais

Se alguma coisa significante no passado do investigador produziu uma mudança no seu corpo, ou mutilações, ou ainda um problema emocional, isso deve ser descrito aqui. Não há nenhuma penalidade advinda delas, a menos que o investigador tenha sofrido uma grande perda, como um braço, uma perna ou um olho. Consulte o guardião nessas situações.

A Imagem

Se desejar, você pode desenhar o seu investigador, ou pedir para o seu amigo, ou você pode fazer uma fotocópia de um rosto de uma revista ou livro e colar na ficha. É uma forma de apresentá-lo para os outros jogadores. Até mesmo uma pequena foto pode dizer muito. Estrelas de cinema da década de 1920 e 1930 são particularmente adequadas, independente da época do jogo.

Se você não deseja uma foto aqui, o espaço pode ser usado para anotações ou informações que serão transcritas mais tarde para o verso da ficha.

Habilidades e Ocupações

O espaço para as habilidades representa dois terços da frente da ficha do investigador. O uso e o aumento delas pelo investigador são de interesse igualmente grande.

Uma habilidade em Chamado de Cthulhu é uma representação arbitrária de capacidades e compreensões com uma definição imprecisa que pode ser utilizada em uma variedade de situações. Assim, alguém com doutorado em Biologia tem uma boa compreensão de ciências biológicas. Dessa forma, ele também sabe das teorias e experimentos no campo, em quais revistas são publicados, e onde são ensinados ou praticados. "O meu investigador Sam conhece algum Biólogo na Universidade Miskatonic?", pergunta o investigador. O guardião pensa e pede para fazer um teste de Sorte.

Amostra de Ocupações

Uma ocupação é uma forma de explicar as habilidades que um personagem possui. Existem várias ocupações. Aquelas que são importantes nas histórias de Lovecraft estão com um asterisco. As que são apresentadas aqui oferecem algumas ideias sobre a formação do personagem. Se estiver criando uma ocupação, é melhor manter o número de habilidades entre oito ou menos, ou a noção por trás da ocupação, que seria a de concentrar as habilidades, rapidamente se torna inútil.

Muitas das ocupações podem ser utilizadas nas três épocas sem mudanças, mas Hackers e Porta-vozes existem apenas em nossa época atual.

Advogado – Barganha, Crédito, Lábia, Direito, Pesquisar Biblioteca, Persuadir, Psicologia, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Andarilho – Barganha, Lábia, Esconder, Escutar, História Natural, Psicologia, Furtividade, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Animador, Apresentador – Arte, Crédito, Disfarce, Escutar, Esquiva, Lábia, Psicologia, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

* **Antiquário** – Arte, Barganha, História, Localizar, Ofício, Outra Língua, Pesquisar Biblioteca, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

* **Artista** – Arte, Fotografia, História, Lábia, Localizar, Oficio, Psicologia, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Atleta – Arremessar, Artes Marciais, Cavalgar, Escalar, Esquiva, Nadar, Pulo, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Clérigo – Contabilidade, Escutar, História, Outra Língua, Persuadir, Pesquisar Biblioteca, Psicologia, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Criminoso – Barganha, Chaveiro, Disfarce, Furtividade, Lábia, Localizar, Pistola, duas habilidades como especialidade pessoal ou da época.

* **Detetive Policial** – Barganha, Direito, Escutar, Lábia, Localizar, Persuadir, Psicologia, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

* **Diletante** – Arte, Cavalgar, Crédito, Espingarda, Ofício, Outra Língua, duas habilidades como especialidade pessoal ou da época.

Engenheiro – Física, Geologia, Operar Máquina Pesada, Pesquisar Biblioteca, Química, Reparo Elétrico, Reparo Mecânico, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Escritor – História, Língua Nativa, Ocultismo, Outra Língua, Persuadir, Pesquisar Biblioteca, Psicologia, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Fanático – Esconder, Ocultar, Persuadir, Pesquisar Biblioteca, Psicologia, duas dentre as seguintes habilidades: Direito, Farmácia, Química, Reparo Elétrico, Rifle; e uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Fazendeiro/Matuto – História Natural, Ofício, Operar Máquina Pesada, Primeiros Socorros, Rastrear, Reparo Elétrico, Reparo Mecânico, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Hacker/Consultor – Computação, Eletrônica, Física, Lábia, Outra Língua, Pesquisar Biblioteca, Reparo Elétrico, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Investigador Particular – Barganha, Chaveiro, Direito, Fotografia, Lábia, Pesquisar Biblioteca, Psicologia, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

* **Jornalista** – Fotografia, História, Lábia, Língua Nativa, Persuadir, Pesquisar Biblioteca, Psicologia, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Médico – Biologia, Crédito, Farmácia, Latim, Medicina, Primeiros Socorros, Psicanálise, Psicologia, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Membro Tribal – Arremessar, Barganha, Escutar, História Natural, Localizar, Nadar, Ocultismo, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Missionário – Arte, História Natural, Medicina, Ofício, Persuadir, Primeiros Socorros, Reparo Mecânico, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Músico – Arte, Barganha, Escutar, Lábia, Ofício, Persuadir, Psicologia, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Oficial Militar – Barganha, Contabilidade, Crédito, Direito, Navegar, Persuadir, Psicologia, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Parapsicólogo – Antropologia, Fotografia, História, Ocultismo, Outra Língua, Pesquisar Biblioteca, Psicologia, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Piloto – Astronomia, Física, Navegar, Operar Máquina Pesada, Pilotar, Reparo Elétrico, Reparo Mecânico, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

Policial – Agarrar, Direito, Esquiva, Lábia, Primeiros Socorros, Psicologia, e duas habilidades como especialidade pessoal entre: Artes Marciais, Barganha, Cavalgar, Dirigir Automóvel ou Localizar.

Porta-voz – Crédito, Disfarce, Esquiva, Lábia, Persuadir, Psicologia, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

* **Professor** – Barganha, Crédito, Outra Língua, Persuadir, Pesquisar Biblioteca, Psicologia, e duas habilidades como especialidade pessoal entre: Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Biologia, Direito, Eletrônica, Física, Geologia, História, História Natural, Medicina ou Química.

Soldado – Esconder, Escutar, Esquiva, Furtividade, Primeiros Socorros, Reparo Mecânico, Rifle, uma outra habilidade como especialidade pessoal ou da época.

O jogador passa. "Sim", o guardião responde, "você conhece Miller, ele é um parasitologista. Talvez ele possa identificar que criatura você encontrou".

Conexões até maiores entre habilidade e necessidade são frequentes. No conjunto, as habilidades envolvem muito da variedade da realização humana ou, no mínimo, aquele espectro de realizações úteis para a interpretação.

Ocupações

A ocupação de um investigador mostra como ele gastou o seu tempo no passado. Isso se reflete nas habilidades que ele possui no presente. Escolha uma ocupação porque você gosta das habilidades que ela oferece – não leve a ocupação muito a sério. Não existem classes de personagem em Chamado de Cthulhu.

Algumas ocupações são tipicamente Lovecraftianas: Antiquário, Escritor, Diletante, Doutor em Medicina, Jornalista, Detetive e Professor. Eles possuem um asterisco na lista de ocupações. Outras não aparecem entre os heróis de Lovecraft, mas podem interessar a certos jogadores.

Uma ocupação representa uma série de habilidades. Dessa forma, na amostra de ocupações, "antiquário" envolve Arte, Barganha, História, Direito, Pesquisar Biblioteca, Outra Língua, Localizar e outras habilidades à escolha do jogador (para refletir alguma coisa especial sobre o seu passado). Algumas ocupações não incluem nenhuma escolha livre, já outras possuem duas.

Pontos de Habilidades

Após escolher uma ocupação, o jogador multiplica a EDU do investigador por 20 e distribui o total como pontos percentuais entre as habilidades vinculadas à ocupação. Nem todas as habilidades precisam receber os pontos, mas qualquer valor que não for distribuído é perdido. Definições de todas as habilidades podem ser encontradas no capítulo **Regras e Habilidades**, nas págs. 59-70.

Adicione a esses pontos atribuídos aqueles já pré-impressos na ficha do investigador ao lado da habilidade. Por exemplo, atribuindo 25 pontos percentuais para Lançar, vemos 25% impresso ao lado da habilidade: o jogador deve somar os dois números e escrever 50% como o valor para a habilidade.

Nenhuma habilidade pode ser maior que 99%. Exceto no caso de Mitos de Cthulhu, uma porcentagem maior na habilidade é sempre melhor.

Tabela de Bônus no Dano

FOR + TAM	BD	FOR + TAM	BD
2 a 12	-1D6	73 a 88	+4D6
13 a 16	-1D4	89 a 104	+5D6
17 a 24	+0	105 a 120	+6D6
25 a 32	+1D4	121 a 136	+7D6
33 a 40	+1D6	137 a 152	+8D6
41 a 56	+2D6	153 a 168	+9D6
57 a 72	+3D6	179 a 184	+10D6

Para cada +16 ou fração acima, adicione +1D6.

Psiquiatria

Um médico pode ser um psiquiatra. Calcule o seu valor como terapeuta somando ½ de Medicina com ½ de Psicanálise. Diferente de um psicanalista, o psiquiatra prescreve medicamentos e trabalha em hospitais.

O psiquiatra diagnostica desordens mentais e administra o tratamento. Ele também identifica condições médicas ocultas.

Interesses Pessoais

Investigadores também têm *hobbies* e fazem outras coisas que não envolvem dinheiro. Multiplique INTx10 e distribua os pontos para qualquer habilidade, exceto Mitos de Cthulhu.

Armas

Mesmo que seu investigador nunca tenha pegado em armas, ele tem uma chance básica significativa de usá-las. Considere o seu personagem e o seu passado. Poucas pessoas em qualquer era são realmente especialistas no manuseio de uma arma, ainda que muitas vezes tenham algum grau de familiaridade com o assunto. A não ser por algumas ocupações, como Soldado, pontos adicionais para armas devem vir de pontos de interesse pessoal.

Verso da Ficha

Um investigador com suas habilidades e números nos lugares certos pode ser usado no jogo, mas muito sobre ele ainda é desconhecido. Essas perguntas não podem e não precisam ser respondidas imediatamente, mas elas devem ser mantidas em mente como possibilidades, e anotadas no verso da ficha quando parecerem divertidas ou pertinentes.

Renda do Investigador

A renda pode ser importante ou não em seu jogo. Muitos guardiões nunca mencionam dinheiro ou pertences pessoais, e aventuras publicadas raramente consideram esse assunto. Apenas em campanhas os ganhos e gastos podem ser interessantes ou pertinentes.

A seção Criando o Seu Investigador inclui uma forma de estabelecer a renda do investigador. Alguns guardiões podem escolher mudar os valores para ajustá-los ao seu estilo de jogo. O valor da renda pode mostrar o quão bem ou mal o personagem está em sua carreira, ou o quão insatisfeito ele está com sua profissão, como poderia acontecer na vida real.

Detalhes Sobre o Seu Antecedente

Ideias para o antecedente não precisam ser fantásticas. O incomum flui a partir do comum e, no processo, ganha significado, contexto e detalhes. Comece com o ordinário, e o miraculoso seguirá.

Por exemplo, o investigador está apaixonado? Noivo? Casado? Tem filhos? Um amor perdido? Houve uma tragédia?

Em que escola estudou? Que amizades formou?

O investigador serviu nas forças armadas? Quando? Onde? O que aconteceu? Quem eram seus amigos? Recebeu alguma medalha ou menção pelas missões?

Quem é a família do investigador? Qual é sua origem? Aos poucos, apresente pai, mãe, parentes, tios, tias, primos, etc., vivos ou mortos.

Do que o investigador gosta? Um pouco de tempo gasto passando o olho na ficha do investigador pode render algumas ideias. Vasculhe as características e habilidades para dicas e contradições. Ele é quieto, turbulento, vigoroso, abafado, respeitável, brilhante, errático, místico, caridoso, mão de vaca, baixo, moreno, alto, pálido, bonito, feio, simples, deselegante, elegante, meticuloso, frenético, cavaleiro, nervoso, intelectual, musculoso, vigoroso, raquítico, cortês, impulsivo, emotivo, tolo, careca, barbudo, magro, aleijado, peludo, elegante ou algo totalmente diferente? Quando você encontrar palavras para expressar suas ideias, escreva-as no verso da ficha do investigador.

O Destino Final

Talvez o seu investigador se torne um líder durante o jogo – um escritor famoso ou um renomado ocultista, ou talvez ele seja apenas um detetive particular medíocre. Talvez seja um especialista, alguém a quem todos pedem ajuda em trabalhos importantes.

Muitos jogos e aventuras envolvem frustrar os propósitos malignos dos Grandes Antigos e Deuses Externos. Esses desafios podem trazer uma vida longa e próspera, ou curta e dramática, como uma estrela cadente. Isso depende da sorte, do cuidado e atenção do jogador.

Investigadores jogados incautamente obviamente irão morrer ou ficarão insanos. A situação não é diferente da vida real, exceto que, no jogo, um investigador que enfrenta o mal e faz o seu melhor sempre irá ganhar respeito.

Criando o Seu Investigador

Para investigadores prontos para jogar, consulte a pág. 350; Habilidades na pág. 59; Armas na pág. 72; Ocupações na pág. 41.

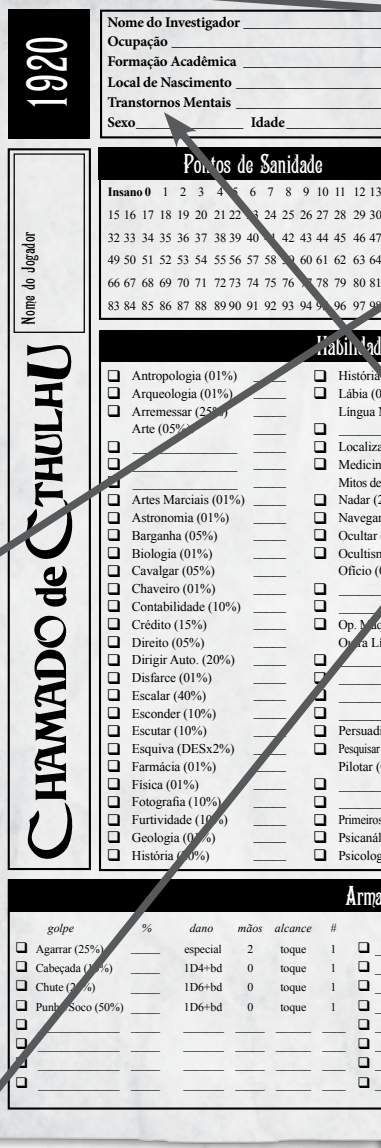
1. Determine as Características

Pegue uma ficha de investigador limpa. Veja se ela é do período do jogo. Escreva o seu nome no espaço ao lado.

- Role 3D6 para as características FOR, CON, POD, DES, e APA. Escreva os resultados na ficha, nos espaços correspondentes. Use lápis. Escreva levemente, para que você possa apagar depois.
- Role 2D6 + 6 para TAM e INT. Escreva os resultados.
- Role 3D6 + 3 para a característica EDU. Escreva o resultado.
- SAN é igual a PODx5. Escreva o total.

Esses números são o esqueleto do seu investigador. Procure explicar os números que você rolou e, dessa maneira, aprofundar seu investigador.

Se você quiser interpretar alguma profissão em particular, consulte as anotações em **Formas Alternativas** na pág. 39.



2. Determine os Rolamentos de Características

- No espaço para Características, multiplique INTx5 para Ideia, PODx5 para Sorte e EDUx5 para Saber e escreva os resultados.
- Some FOR com TAM e encontre o dado a rolar correspondente na Tabela de Bônus no Dano. O rolamento pode ser positivo ou negativo. Se não houve nenhuma alteração, escreva nenhum.
- Escreva o número 99 em *99 menos Mitos de Cthulhu*. Se o seu investigador ganhar pontos nessa habilidade, diminua este valor de acordo com o total.

3. Determine os pontos das Características Derivadas

A caixa de Pontos de Vida está diretamente abaixo da caixa Características & Rolamentos. Some CON+TAM e divida por 2, arredondando para cima qualquer fração. Circule o valor na caixa de pontos de vida. Se seu investigador perder pontos de vida, marque utilizando um lápis, permitindo que se apague quando o investigador se recuperar. O número circulado representa o total de pontos de vida do investigador.

Na caixa Pontos de Magia, circule o número igual a POD. Se o investigador perder pontos de magia, marque o valor e apague quando ele se recuperar. O numero circulado é o valor máximo regenerado.

Na caixa Pontos de Sanidade, circule o número igual a SAN. Pontos de sanidade sobem e descem; marque com um lápis para mostrar seu valor atual. A menos que POD mude, SAN não muda. Quando o investigador acumula pontos na habilidade Mitos de Cthulhu, marque de preto um número igual de pontos de sanidade, iniciando em 99 e decrescendo. Pontos de Sanidade marcados de preto indicam o limite a que os pontos de Sanidade podem chegar.

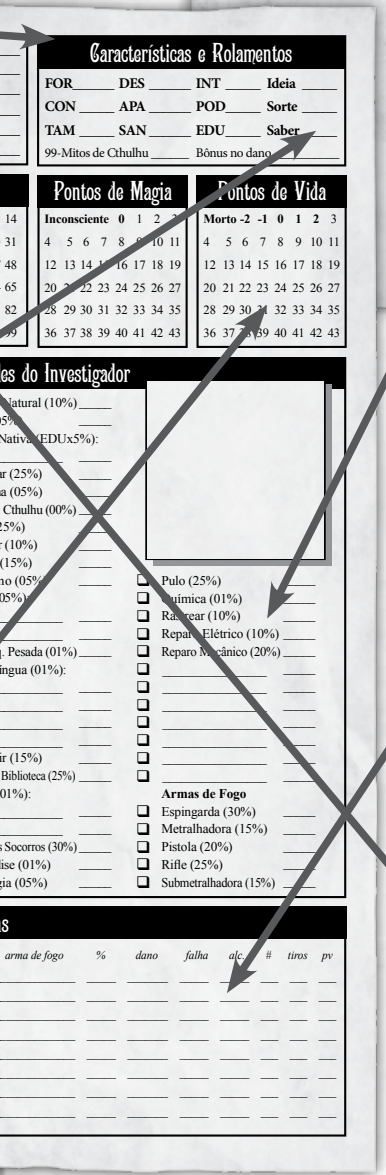
4. Determine Ocupação e Habilidades

A. Encontre a década correta na Tabela de Renda Anual e Bens e role 1D10: Seu investigador possui esse valor em dinheiro e pertences. Escreva o total no campo de Dinheiro e Bens no verso da ficha do investigador.

B. Escolha uma ocupação que você acha condizente com as características e recursos do investigador. Escolha na Amostra de Ocupações listada no capítulo Sobre os Investigadores, ou consulte seu guardião e crie uma nova ocupação. Se você quiser uma ocupação em específico com a qual as características não estão em sintonia, consulte a seção **Formas Alternativas**, na pág. 39, e utilize um dos métodos. Depois volte aqui.

Multiplique a EDU do investigador por 20 e distribua esses pontos apenas entre as cerca de oito habilidades listadas para a ocupação. As habilidades estão listadas na frente da ficha do investigador. Você pode colocar até 99 pontos em uma habilidade.

Os valores de armas de combate corpo a corpo e armas de fogo são encontrados na Tabela de Armas, no capítulo Sistema de Jogo. Escreva os dados nas caixas na parte inferior da ficha do investigador.



C. Multiplique INTx10. Esses são os pontos de interesse pessoal e podem ser usados para aumentar qualquer habilidade do investigador exceto Mitos de Cthulhu. Some esses pontos a qualquer chance básica impressa na ficha do investigador e qualquer valor já atribuído à habilidade. Some os valores para cada habilidade.

Distribua todos os pontos; qualquer ponto não distribuído será perdido.

Habilidades de armas são encontradas nas caixas de Combate Corpo a Corpo e Armas de Fogo, que se encontram abaixo das outras habilidades.

Nem todas as habilidades precisam receber pontos. Uma única habilidade de 70% ou 80% pode ser muito mais valiosa do que duas de 35% ou 40% cada.

5. Determine as Armas

A caixa de Armas de Combate Corpo a Corpo contém quatro tipos de ataques pessoais: informações sobre os seus tipos de ataque são encontrados na **Tabela de Armas**, nas págs. 72-73. A menos que o bônus no dano do investigador seja zero, coloque-o após o dano que a arma inflige na caixa de Armas de Combate Corpo a Corpo (por exemplo, 1D3+1D4 para a habilidade Punho/Soco).

Espadas e punhos são armas de combate corpo a corpo; pistolas e revólveres são armas de fogo.

Armas de fogo podem depender da época. Por exemplo, não existem rifles de assalto M16 em 1920.

Se forem distribuídos pontos de habilidade em armas de fogo, some os pontos para as classes apropriadas de amas de fogo (na frente da ficha do investigador) assim como para a arma pessoal. Por exemplo, adicionando 20 pontos para um Revólver .38 significa que aquela arma possui 40% na caixa de Armas de Fogo, Revólver aumenta para 40 na classe de Armas de Fogo que se encontra acima da caixa, e a habilidade de qualquer outro revólver (se o investigador possuir outro) também é aumentada em vinte pontos percentuais.

6. Determine o Antecedente

Em algum momento – não precisa ser agora – preencha com mais informações a parte da frente da ficha do investigador. Escreva o nome do investigador, a universidade, a graduação (se houver) e o local de nascimento.

Marcas, cicatrizes e transtornos mentais podem ocorrer durante o jogo.

Certifique-se que o seu nome está no lado esquerdo da ficha, não no topo. O topo é onde fica o nome do investigador.

A idade mínima para um investigador é EDU+6 anos. Se o seu investigador for mais velho, para cada dez anos de idade acima do valor da soma citada, adicione um ponto de EDU e distribua mais 20 pontos de ocupação. No entanto, com a idade vem a mortalidade: para cada dez anos acima de 40 anos, escolha subtrair 1 FOR, 1 CON, 1 DES ou 1 APA.

O verso da ficha do investigador é quase autoexplicativa. Consulte **Verso da Ficha** neste capítulo, p. 43.

Renda Anual e Bens do Investigador

Selecione a época apropriada do jogo – 1890, 1920 ou presente.

Para 1890, role 1D10: o resultado de 1=$500 + pensão completa, 2=$1.000, 3=$1.500; 4=$2.000, 5=$2.500, 6=$3.000, 7=$4.000, 8=$5.000, 9=$9.000, 10=$10.000.

Para 1920, role 1D10: o resultado de 1=$1.500 + pensão completa, 2=$2.500, 3 e 4=$3.500, 5=$4.500, $6=5.500, 7=$6.500, 8=$7.500, 9=$10.000, 10=$20.000.

Para o Presente, role 1D10: o resultado de 1=$15.000, 2=$25.000, 3=$35.000, 4=$45.000, 5=$55.000, 6=$75.000, 7=$100.000, 8=$200.000, 9=$300.000, 10=$500.000.

O investigador possui também pertences e outros bens de valor igual a cinco vezes a sua renda anual: um investigador no presente que recebe $55.000 durante o ano tem $225.000 em espólio. Outro décimo disso se encontra no banco como dinheiro. Outro um décimo está em ações e títulos, podendo ser convertido em 30 dias. O restante pode estar aplicado em livros antigos, em uma casa ou no que parecer apropriado para o personagem.

Bônus no Dano

FOR+TAM	BD
2 a 12	-1D6
13 a 16	-1D4
17 a 24	+0
25 a 32	+1D4
33 a 40	+1D6
41 a 56	+2D6
57 a 72	+3D6
73 a 88	+4D6

Para cada +16 ou fração acima, adicione +1D6.

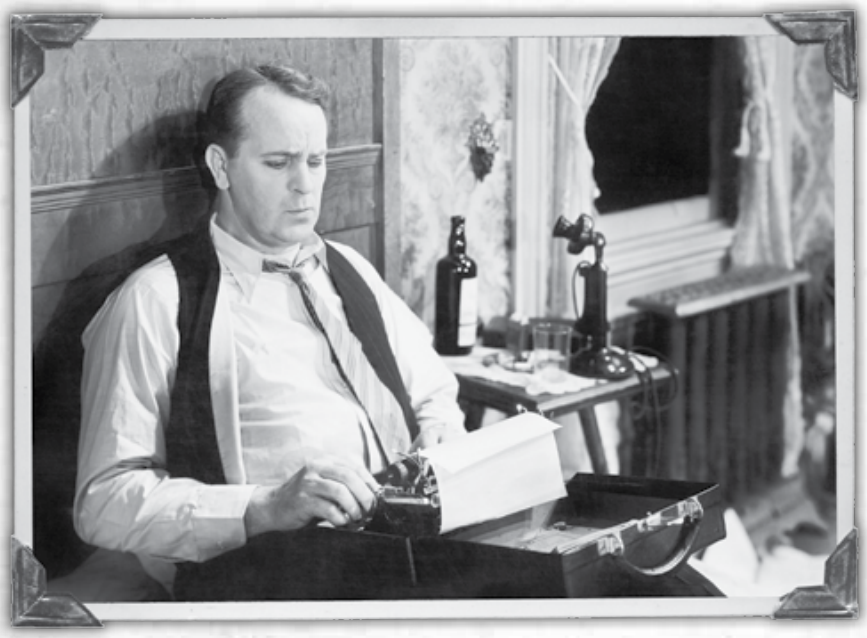
Notas sobre as Ocupações

Os verbetes a seguir correspondem a algumas das ocupações de investigador listadas anteriormente. Elas podem ajudar a definir novos investigadores ou outros personagens. Em alguns deles, há mais história e sociologia do que descrição, mas isso também pode orientá-lo. Embora algumas possam ocorrer mais em uma época, muitos dos estereótipos perpassam facilmente as épocas. Se você desejar, você pode combinar elementos de dois esboços para formar um investigador mais interessante ou mais complexo.

Trata-se aqui de pessoas comuns. Se você precisa de estatísticas imediatamente, escolha entre os exemplos de investigadores prontos para jogar no final deste livro. Muitos dos verbetes abaixo foram escritos para a forma masculina, uma vez que as épocas iniciais demandam mais esse sexo, mas a probabilidade do equivalente feminino também é mencionada.

Ocupações Selecionadas

Andarilho – Ao contrário de um indigente, o andarilho escolheu a sua vida de nômade, seja para compensar uma carência social, filosófica, sexual ou econômica. Ele realiza trabalhos, algumas vezes durante meses, mas está disposto a resolver seus problemas se mudando ou se isolando, sem se importar com conforto e intimidade. A vida na estrada pode parecer algo especialmente americano, mas esse mesmo estilo de vida é escolhido em outros lugares onde a viagem em si não é sistematicamente perigosa. Pelo fato da estrada poder ser turbulenta e sem proteção, o andarilho sempre é homem.



Antiquário – Ele aprecia a excelência atemporal em *design* e execução. Com seu conhecimento sobre o passado, ele representa a ocupação mais parecida com o estilo lovecraftiano. O antiquário raramente vende aquilo que adora. Mais frequentemente, uma renda independente permite aguçar e definir o seu prazer em coisas antigas e obscuras. Ele tem um olhar aguçado e uma mente rápida, e é comum considerar mordaz ou engraçada a tolice dos ignorantes, dos pomposos e dos gananciosos – ou seriam estas indicações de sua própria instabilidade mental? Existem mulheres com esta ocupação, embora antiquários normalmente sejam obsessivos e voyeurísticos demais para serem desse sexo.

Apresentador – Esta ocupação pode incluir dançarino, cantor, malabarista, atleta, músico ou qualquer um que ganha a vida se apresentando na frente de uma audiência. Essas pessoas amam ser vistas, adoram mostrar aquilo que sabem fazer e amam o aplauso. Essas tendências podem ser observadas em crianças já aos três ou quatro anos, mas o talento que as levará ao sucesso pode surgir mais tarde. Famílias relacionadas ao *show business* são excelentes incubadoras. Pode ser homem ou mulher. Esta profissão não é sempre respeitada na década de 1890, mas o dinheiro que as estrelas de Hollywood ganhavam na década de 1920 mudou muitas mentes, e, nos dias de hoje, esse antecedente é geralmente visto como uma vantagem.

Artista – Ele é egocêntrico com suas próprias visões, mas é abençoado com um talento que o permite se expressar. Muitas vezes, também possui um empreendedorismo parcial. Normalmente é um pintor ou escultor, mas, nos dias atuais, a inclusão do meio acadêmico nas artes plásticas tornou a técnica menos importante do que o conceito ou a habilidade para escrever uma proposta. Talentoso ou não, o ego de um artista deve ser difícil e forte para transpor obstáculos e para se manter trabalhando até alcançar o sucesso. Esta ocupação é igualmente disponível para homens e mulheres.

Detetive particular – Na maioria dos lugares, o investigador particular é licenciado pela polícia e deve também ser vinculado a uma empresa, como garantia de um mínimo de honestidade. A prova de alguma conduta ilegal pode custar sua licença e o tirar do negócio. O detetive particular normalmente age em situações não relacionadas com a polícia: reúne informações e evidências para clientes em processos civis iminentes, procura por cônjuges fugitivos ou parceiros de negócio, ou age na proteção de procu-

radores que atuam em casos criminais. Nas histórias clássicas de detetive, o investigador é contratado para resolver algum assunto civil comum ou particular (como um cônjuge que está tendo um caso) e então se envolve em uma investigação de assassinato ou uma série de assassinatos conforme o caso se desdobra. Como qualquer profissional, o detetive particular separa os sentimentos pessoais do emprego e trabalha sem nenhum problema tanto para o culpado quanto para o inocente, desde que seu salário seja pago. O investigador particular normalmente foi um membro da polícia no passado, usando suas conexões no presente para sua vantagem. Normalmente ele não é muito próspero e nunca tem muito dinheiro, mas seu próprio código de honra e sua consciência perspicaz purifica sua conduta. Dependendo do Estado ou da lei local, experiência policial pode não ser necessária. Uma maior proporção de mulheres age como detetives particulares do que como detetive policial.

Detetive policial – Embora nos dias atuais os detetives participem de cursos sobre criminologia, sejam graduados e até realizem treinamento especial ou vários concursos públicos, detetives policiais de várias épocas são ancorados em suas experiências como oficiail-júnior e patrulheiro. A rotina policial e a disciplina se tornam vital para a sua autoidentificação bem como representam uma fonte de frustração, pois o detetive é tentado a procurar por desvios extralegais para efetuar prisões. O detetive policial pode ser um administrador que coordena uma equipe em uma importante investigação, mas raramente tem o luxo de se concentrar em um único caso. Nos Estados Unidos, a qualquer momento, suas responsabilidades podem chegar a dúzias ou centenas de casos abertos. A função crucial do detetive é reunir evidencias suficientes para realizar uma apreensão que leve a um processo criminal bem-sucedido. Detetives de qualquer lugar separam a verdade da mentira por meio de evidência e reconstrução. Os escritórios do detetive e do promotor público são sempre separados, para que a evidência possa ser analisada independentemente antes do julgamento. Mais recentemente, nos Estados Unidos, mulheres têm se tornado detetives, mas a profissão antes disso era quase exclusivamente de homens.

Diletante – O diletante tem tanto dinheiro que é necessário contratar especialistas para cuidar de sua fortuna. Ele é muito bem-educado, mas não sistematicamente educado ou necessariamente com talento para alguma coisa. O dinheiro permite ao diletante ser excêntrico e sincero. Ele teve tempo de sobra para aprender como ser encantador e sofisticado; o que tem sido feito com esse tempo mostra o verdadeiro caráter do diletante. A não ser quando há razão financeira, as relações com sua família são ocasionalmente muito estranhas. Pode ser homem ou mulher.

Escritor – Diferente do jornalista, o escritor usa as palavras para definir e explorar as condições da vida humana, especialmente a variedade das emoções humanas. Dizem que um escritor não escreve tanto como reescreve; seu trabalho é solitário e sua recompensa é pessoal: apenas alguns ganham muito dinheiro atualmente, embora em épocas anteriores o mercado ter gerado recursos suficientes para a sobrevivência. O método de trabalho dos escritores varia muito. Normalmente fica recluso durante períodos de intensa criação. O escritor que é constantemente expansivo ou sociável não está escrevendo, ou talvez não tenha mesmo talento algum. Pode ser homem ou mulher.

Fanático – Intenso e visionário, desprezando uma vida fácil, o fanático luta por uma vida melhor para a humanidade ou por alguma vantagem para o grupo que supõe ser a mais valorosa parte da humanidade. Alguns promovem suas crenças através da violência, mas a maioria pacífica é também de mesma maneira implacável. Todos sonham com a confirmação de suas crenças. O fanático não é normalmente jovem ou velho, e há um número semelhante de mulheres e homens.

Jornalista – Usa as palavras para relatar e comentar sobre assuntos e incidentes recentes, escrevendo tantas palavras em um dia quanto um escritor poderia em uma semana. Jornalistas trabalham para jornais, revistas e serviços de informação de rádio e televisão. Os melhores denunciam, mas se mantêm independentes da corrupção e dos interesses daqueles envolvidos.

Essa realidade esmaga os piores, que eventualmente perdem qualquer sensibilidade, exceto o poder de suas palavras. Quase sempre homem nas primeiras décadas, mudando para homem ou mulher nos dias atuais.

Médico – Talvez um clínico geral, um cirurgião, ou outro especialista, um psiquiatra, ou (especialmente nas décadas de 1890 e 1920) um médico pesquisador independente. À parte dos objetivos pessoais, três são comuns para a ocupação: ajudar pacientes, ganhar dinheiro e prestígio, e promover uma sociedade mais racional e sábia. Médicos tendem a ser do tipo arrogante para o qual a família se torna um complemento à respeitabilidade. Um consultório bem-sucedido exige muita dedicação e tempo. Pode ser homem ou mulher. Nos dias atuais, cirurgiãs não são incomuns.

Membro tribal – No sentido de aliança familiar, no mínimo, o tribalismo está em todos os lugares. Em uma tribo, a primazia do parentesco e dos costumes é evidente. Um grupo tribal é relativamente pequeno. No lugar de um papel com leis e direitos, a personalidade tribal submete-se à honra pessoal. Aliança ao grupo vem de dentro da pessoa. Louvor, vingança, presentes e glória – tudo deve ser pessoal para o membro e, se líderes ou inimigos são tratados como homens de honra, eles também devem ser conhecidos da mesma forma. A noção de "exílio" tem verdadeira força em tal cenário. Nos Estados Unidos, o conceito da tribo como um sistema compartilhado de ideias foi desenvolvido durante a década de 1960, e a noção da tribo urbana ou até de uma nação tribal tem se tornado mais e mais sinônimo da fricção taciturna entre o novo paganismo e o existente fundamentalismo cristão.

Missionário – Aceitou o chamado de Deus para espalhar a Sua palavra. Pode ser independente, com sua própria visão, ou talvez possua o apoio de alguma organização – e, nesse caso, ele teria demonstrado já alguma habilidade para realizar tal missão. O missionário perspicaz é hábil em focar-se na bondade dos convertidos e não confundir costumes estranhos com almas humanas, de modo que questões como trajes, conduta ou dieta não se tornam problema. Onde a moralidade termina e a religião começa não é claro. Esta ocupação requer firmeza emocional e senso de humor. O missionário bem-sucedido permanece pessoalmente humilde e exalta a Deus. Prosélitos Cristãos e Islâmicos são encontrados em todo o mundo em todas as épocas, como também certas seitas e professores Budistas e Hindus são encontrados nas décadas de 1920 e atual. O missionário pode ser de ambos os sexos.

Parapsicólogo – Universidades de prestígio não possuem curso de parapsicologia. A qualidade do profissional nesse campo de trabalho se baseia inteiramente em reputação pessoal, e, dessa maneira, os parapsicólogos tendem a possuir uma graduação em áreas relacionadas – física, psicologia ou medicina. Aqueles que escolhem essa linha de estudo estão normalmente preparados para aceitar a noção de poderes místicos invisíveis e dispostos a validar essa crença para a satisfação de cientistas. Isso representaria uma coexistência incomum de fé e dúvida – o parapsicólogo pode ter dificuldade em separar os desejos conflitantes. Uma pessoa não interessada em observação, experimento e prova não é um cientista, embora ela possa ser um parapsicólogo.

Professor Acadêmico – Na maioria das vezes, esta ocupação é atribuída a um Doutor (PhD). Esse título permite obter um cargo em universidades de todo o mundo. O professor é qualificado a ensinar e a pesquisar, e tem uma reputação acadêmica em sua área de especialização. Ele pode, é claro, ser um absoluto ignorante em outras áreas de conhecimento, e investigadores assim contraditórios são interessantes de jogar. A menos que eles conduzam suas pesquisas de maneira independente, ou que gozem de uma licença de sua universidade, professores acadêmicos tendem a se manter próximos de sua morada por causa de suas responsabilidades para com a escola e os estudantes. Indiana Jones era sortudo de ter um chefe de departamento que permitia longas ausências – seu investigador pode não ter um chefe tão compreensivo. Uma pequena minoria de professoras existe em cada uma das épocas, e até nos dias atuais há faculdades com uma predominância masculina, como na Engenharia, onde mulheres acadêmicas são raras.

Criando Harvey Walters

Aqui começa a história de como Harvey Walters, o famoso jornalista investigador do paranormal de Nova Iorque, da década de 1920, foi criado. O jogador pega uma ficha de investigador nova, um lápis e três dados de seis faces, e então abre o livro de regras na pág. 44.

Características

***FOR (Força)*:** o rolamento é 3D6. O jogador rolou um 4, quase o pior resultado possível. Como consequência, o novo investigador é excepcionalmente fraco. Mas o jogador não fica consternado: Chamado de Cthulhu é um jogo incomum – as estrelas ainda podem se alinhar.

***DES (Destreza)*:** o rolamento é 3D6. O resultado rolado é 12, acima da média, e a Esquiva do investigador é 24%. Uma vez que possui boa Destreza apesar da baixa Força, o investigador pode querer aprender habilidades que mostrem essa capacidade – ou talvez ele seja apenas um bom dançarino ou um bom datilógrafo.

***INT (Inteligência)*:** o rolamento é 2D6+6. O resultado para INT é 17, um excelente valor. Esse investigador pode ainda se tornar alguém de renome. Sua curiosidade é despertada, o jogador sorri e rola a próxima característica.

***CON (Constituição)*:** o rolamento é 3D6. O resultado é 14, outro bom valor. A resistência do investigador ajuda a compensar o terrível valor em FOR.

***APA (Aparência)*:** o rolamento é 3D6. O resultado é 17, outro valor notável. Quaisquer outras falhas que ele possa ter, a personalidade do investigador compensa.

***POD (Poder)*:** o rolamento é 3D6, e o resultado é um 9. Ninguém com POD 9 é destinado à grandeza nas artes mágicas. Nem alguém com uma Sorte de 45% deve contar com ela para sair de uma situação difícil.

***TAM (Tamanho)*:** o rolamento é 2D6+6, e o resultado é 16. Logo que o dado parou de mexer, o jogador começou a pensar em seu novo investigador como um homem. Com TAM 16, ele é pesado, embora fraco. Talvez ele esteja acima do peso, ou uma ferida o tenha deixado parcialmente paralisado. Só de olhar os números das características é possível sugerir uma personalidade. Interpretar começa com explicações de combinações incomuns de características. Um primeiro nome vem à sua mente. Ele nunca teve um investigador chamado Harvey, mas aquele nome parece adequado. Por enquanto, o investigador chama-se Harvey.

***SAN (Sanidade)*:** o multiplicador é 5xPOD, com um resultado de 45 para Harvey. Não é um valor terrível, mas é menor que a média. Talvez ele seja nervoso e tenso, ou tenha sofrido alguma experiência mística que o abalou.

***EDU (Educação)*:** o rolamento é 3D6+3, e saiu um 16, um bom resultado, alto o suficiente para significar que Harvey se graduou em uma universidade. O jogador decide que Harvey tem um Mestrado em Artes, embora esse título não tenha nenhuma função no jogo. Harvey tem 80% em Inglês, sua Língua Nativa. Seu jogador quer que Harvey seja jovem e não aumenta a sua idade, permanecendo em 22 anos (EDU+6 anos).

Ideia: com uma INT de 17, multiplicada por 5, o valor de Ideia de Harvey é 85%. Ele é bastante perspicaz, e possui uma grande chance de criar planos que funcionam.

Sorte: com um POD de 9, multiplicado por 5, o valor de Sorte de Harvey é 45%. Ele normalmente é mais azarado do que sortudo. Terá que depender de ideias e conhecimento, e não contar com bons rolamentos de dados.

Saber: com uma EDU de 16, multiplicada por 5, o Saber de Harvey é de 80%. Ele se esforçou na escola e aprendeu muito.

***Bônus no Dano*:** a soma da FOR+TAM de Harvey é 4+16=20. Seu bônus é zero.

***Pontos de Vida*:** a soma da CON+TAM de Harvey é 14+16=30. Dividido por 2, ele tem 15 Pontos de Vida, um bom resultado. No entanto, Harvey não é um lutador. Na maioria das vezes ele consegue sair de situações difíceis usando apenas sua perspicácia e charme.

***Pontos de Magia*:** igual a POD. Harvey tem 9. Neste momento, o último nome de Harvey vem à cabeça do jogador: Walters, porque o som de *wall* (muro) lembra a ele *wallflower* (um indivíduo tímido) e porque Walters rima com *falters* (gaguejar), o que ele imagina que uma pessoa nervosa como Harvey pode fazer.

Antecedente

Harvey é um personagem da década de 1920. Rolando na Tabela de Renda Anual, seu jogador obtém um 2, colocando $2500 no bolso de Harvey, mais $2500 no banco. (O guardião cruelmente decreta que o resto dos pertences de Harvey são em forma de herança, indisponíveis até a morte de seus pais). Mesmo tendo dinheiro suficiente para sobreviver por algum tempo, Harvey aponta um lápis e sabiamente começa a procurar por um trabalho.

Escolhendo Habilidades

Harvey é um jornalista e seu jogador declara que ele trabalha para a Revista Enigma, especializada em mistérios do oculto.

Harvey tem EDU 16, que, multiplicada por 20 resulta em 320 pontos para adicionar às suas chances básicas nas habilidades. Seu jogador pode adicionar pontos de ocupação apenas para as habilidades listadas na ocupação Jornalista. Uma vez que raramente há mais de oito habilidades listadas para uma ocupação, cada uma poderia ter, em média, 40 pontos.

No momento, a Língua Nativa (Inglês) de Harvey já está em 80% (EDUx5), então o jogador decide não adicionar mais pontos para este valor. Ele escolhe que Harvey aprendeu Latim: que tem chance básica de 01%, e adiciona 49 dos 320 pontos para Latim aumentando a habilidade para 50%. Agora, ele está acostumado com uma língua frequentemente encontrada nas pesquisas sobre os Mitos; restam 271 pontos de ocupação.

A seguir, ele soma 60 para sua habilidade Lábia, aumentando-a para 65% e eleva Persuadir em 50, para um total de 55%. Para avaliar as pessoas que ele questiona, o jogador adiciona 55 para chegar a 60% em Psicologia. Como um repórter investigativo, Harvey está bem equipado para fazer perguntas e obter respostas honestas. Com Persuadir, ele pode convencer as pessoas e fazer aliados. Agora sobram 106 pontos de ocupação. Todo repórter precisa coletar evidencias. Seu jogador coloca 20 pontos em Fotografia totalizando 30%, uma vez que na década de 1920 basta ver para crer. Agora, sobraram 86 pontos de ocupação. Jornalistas podem ter duas habilidades como especialidades pessoais: o jogador escolhe Arqueologia e adiciona 79 pontos aumentando-a para 80% e 7 pontos para Direito, chegando a um total de 12% na habilidade. O jogador de Harvey gastou todos os pontos da ocupação de Jornalista. Harvey tem agora boas habilidades de comunicação, o que é muito útil para um repórter, e é perito em uma habilidade relacionada aos Mitos: Arqueologia.

A INT de Harvey é 17, então o total de pontos para seus interesses pessoais é de 170 pontos (17x10). Eles podem ser gastos como o jogador desejar. O jogador de Harvey gasta 59 pontos em Pilotar Avião, totalizando 60% ("Porque soa como algo emocionante") e, uma vez que ele é um experiente jogador de Chamado de Cthulhu, ele adiciona 40 pontos em Pesquisar Biblioteca, aumentando a habilidade para 65%. Sobram ainda 71 pontos, e esses ele divide em potenciais vantagens táticas, somando 20 em Escutar, totalizando 45%; 25 em Ocultismo, aumentando a habilidade para 30% (esse valor baixo pode ser uma fraqueza no trabalho de Harvey); 15 pontos em Barganha, elevando-a a 20%; e 11 para Crédito, que sobe para 26% (outra fraqueza para uma pessoa que precisa fazer contato pessoal todo o tempo). Todos os pontos de Harvey foram gastos.

O jogador escolheu não aumentar as habilidades com as armas de Harvey, mesmo podendo fazer. Harvey é um intelectual da década de 1920, não o tipo de pessoa que carrega uma arma. Se alguma coisa soa improvável sobre ele, é a escolha por Arqueologia, em vez de ter aumentado Crédito, o que poderia dar acesso a casas e locais da alta sociedade. A escolha por Arqueologia claramente antecipa situações de jogo.

Harvey tem outros pontos de habilidade, pré-impressos na ficha de investigador, e até mais pontos inseridos como chance básica na tabela de armas, tudo parte de sua herança humana.

Ele coloca 5% em dança de salão, embaixo da habilidade Arte. Ele já desistiu de sua ideia inicial sobre a Destreza, e decide mudar o conceito dessa maneira. Harvey está pronto para jogar. O jogador vai continuar a acumular ideias sobre o personagem. Ele ignora a possibilidade de envelhecer Harvey: o personagem é um jovem interessante, mas, se envelhecido em dez ou vinte anos, ele seria relativamente comum.

O jogador de Harvey deve decidir qual é a aparência do personagem. Satisfeito com as características e habilidades únicas de Harvey, ele acha fácil visualizá-lo. Ele está tão feliz com Harvey que encomenda um retrato do personagem para a parte da frente da ficha do personagem. Algumas vezes, ele recorta e cola um retrato de alguma estrela de filmes da década de 1930 – assim, outros jogadores imediatamente compreendem o tipo de investigador com o qual ele está jogando.

Aprofundando o Passado

O jogador de Harvey Walters decide que o personagem se formou na Universidade Miskatonic, e que ele se graduou com um Mestrado em Jornalismo. Também decide que Harvey é corajoso. Ele já sabe que Harvey tem uma personalidade envolvente, mas é física e emocionalmente delicado. Ainda não decidiu o que significa a FOR baixa de Harvey, mas, no momento, vai interpretá-lo como fisicamente preguiçoso, sempre arranjando um jeito de as outras pessoas levantarem a caixa pesada ou trocarem o pneu furado.

Ele acha que o avô de Harvey ganhou muito dinheiro durante a guerra civil americana, mas que o seu pai e seu irmão mais velho perderam parte da fortuna em apostas, ou gastaram em projetos misteriosos que eles se recusam a discutir.

Isso é o bastante. Mais informações sobre Harvey surgirão durante a interpretação do personagem pelo jogador, e isso faz parte da diversão do jogo.

Regras e Habilidades

Movimento; tempo no jogo; rolamento de dados de percentagem; ferimentos e recuperação; combate; usando e aumentando habilidades; regras para diferentes ferimentos; armas de fogo; definição de habilidades de jogo.

Regras transformam brincadeira em jogo. Assim, cada jogador ou cada lado é tratado igualmente, e todos os participantes possuem a mesma chance hipotética de conseguir a vitória. Em Chamado de Cthulhu, os jogadores formam um lado, enquanto o guardião interpreta todas as outras partes, incluindo a própria Natureza. O jogo não é uma competição. Todos ganham quando uma boa interpretação ocorre.

Regras definem os limites daquilo com que o jogo está pronto para lidar, incluindo os tipos de personagens e ações importantes para o jogo. Novos jogadores compreendem este ponto vivamente: a questão "Quem eu serei?" leva ao centro da interpretação. As regras têm seu próprio limite, pois seria tolice usá-las para descrever todas as situações. O bom senso suaviza a costura entre uma regra e outra.

Movimento

A taxa de movimento varia por espécie, o valor para muitas das formas de vida se encontra nos capítulos sobre Criaturas, sobre Feras e Monstros, e sobre Divindades. Ela é indicada por Mover (ou MOV). Humanos se deslocam até oito unidades por rodada de combate, sendo esta a taxa máxima de movimento que pode ser sustentada.

Esse número representa uma habilidade média de movimento, não pretendendo representar o esforço em uma corrida de 100 metros ou em maratonas *cross-country*. Uma vez que todos os humanos se movimentam com a mesma taxa no jogo, não existe a característica Mover na ficha do investigador. Distâncias exatas e velocidade são raramente importantes no jogo. Se o guardião desejar, cada unidade corresponde a uma distância que pode variar de um metro a vários metros, dependendo da situação. Se distância e velocidade se tornarem importantes para o jogo, o guardião pode estabelecer medidas específicas ou, ainda melhor, responder à questão em termos de jogo: "Você pode chegar lá em uma rodada de combate".

Taxas de movimento são proporcionais entre si. Animais, criaturas sobrenaturais e veículos podem ser mais rápidos ou mais devagar que humanos. A proporcionalidade torna uma corrida entre eles simples de resolver e permite chegar a um resultado razoavelmente preciso. Subtraia o número maior do menor para descobrir quem se afasta ou se aproxima. Assim, um tigre (Mover 10) ganha não menos que duas unidades por rodada de sua presa humana, ou se afasta de caçadores humanos a pé por não menos que duas unidades por rodada.

O movimento não precisa ser representado por miniaturas em uma mesa. O guardião pode descrever a cena, e as declarações de intenção dos jogadores podem ser amplas. Se nenhuma posição física está sendo estabelecida com precisão, o guardião pode usar um rolamento de Sorte ou alguma outra forma semialeatória para determinar qual investigador está próximo ou longe, tocando ou sendo tocado, e assim por diante.

Lidando com o Movimento

Se a taxa de movimento das espécies for diferente, a diferença entre perseguidor e perseguido diminui ou aumenta a cada rodada de acordo com a diferença das unidades, até a captura ou fuga.

Em uma longa corrida, o guardião pode também começar a pedir para rolar a CON para descobrir quem fica cansado primeiro.

Entre oponentes da mesma espécie, role CON contra CON, DES contra DES, Nadar contra Nadar, etc., na Tabela de Resistência, quando o guardião achar apropriado.

Se ferido ou aleijado, um investigador pode ter o seu movimento reduzido em um valor determinado pelo guardião.

Tempo no Jogo

Combates e encontros potencialmente combativos são jogados em rodadas de combate, algo que será explicado na seção **Combate**, na pág. 56.

Ocasionalmente uma regra requer um maior esclarecimento. Assim, encontrar uma informação em uma biblioteca pode levar um dia no jogo. Curar-se de forma natural sempre ocorre após semanas no jogo. Pontos de Magia regeneram em 24 horas no jogo.

O tempo no jogo é ficcional: ele não tem nada a ver com o tempo real. Ele também é variável, passando de acordo com a taxa que o guardião determinar. Guardiões geralmente aumentam ou contraem o tempo ou o espaço para manter uma narrativa viva. Como narrador, isso é parte de sua função. Quando nada está acontecendo, o guardião pode simplesmente dizer: "Muitos dias se passaram". Ele pode fazer um ano se passar com o mesmo número de sílabas.

Jogadores raramente têm mais do que uma tentativa em qualquer rolamento de habilidade em um período razoável de tempo no jogo. Isso varia, dependendo da habilidade e da situação. Cavalgar um cavalo que está galopando fora de controle pode exigir várias roladas de Cavalgar em um minuto ou dois de tempo no jogo, enquanto alguém que tenta compreender o enorme e sombrio *Codex Vobiscum* pode rolar Latim apenas uma vez por semana.

Tempo da Habilidade

O uso de uma habilidade pode também marcar a passagem do tempo. Assim como habilidades de luta podem ser repetidas rodada após rodada, uma habilidade que sumariza um processo pode representar a passagem de horas ou dias de tempo no jogo.

A frequência com que se pode tentar um rolamento de habilidade em particular se correlaciona com o tempo no jogo que o guardião acha adequado para o trabalho. Um teste de Pesquisar Biblioteca normalmente representa quatro horas ou mais de uma tarefa mais prolongada, enquanto um trabalho simples como abrir uma porta emperrada pode levar 15 minutos com Reparo Mecânico. Sem uma complicação, como um monstro em perseguição, um personagem pode realizar uma simples tarefa de Reparo Mecânico várias vezes em um dia.

Ações

Uma ação pode ser automaticamente bem-sucedida em uma situação comum, mas situações de crise, como um ataque, exigem o rolamento de dados. Muitos desses rolamentos são realizados com um D100. O dado de porcentagem é fundamental para o jogo. Outros tipos de dado normalmente ajudam a determinar características ou o dano infligido por um ataque.

Ações Automáticas

Ações físicas e intelectuais em circunstâncias rotineiras sempre têm êxito. Não há necessidade de rolar dados para andar, correr, falar, ver ou ouvir, nem há razão para fazer um teste para qualquer uso comum de uma habilidade. Mas o que é rotina pode tornar-se extraordinário de um momento para outro.

Circunstâncias Extraordinárias

Tentar realizar ações comuns ou usar habilidades em condições perigosas, em um momento crítico, ou em momentos que exigem concentração, requer resolução com o dado.

Habilidades como Pilotar, Escalar e Espingarda – inerentemente dramáticas ou claramente perigosas – são, em geral, roladas sempre que utilizadas.

O guardião determina quando é preciso rolar os dados e o que utilizar. Pode ser um rolamento de habilidade, de característica (talvez modificada por condições especiais), ou de uma comparação de características na Tabela de Resistência.

Rolamentos de D100

Para determinar o sucesso de um investigador em um rolamento de habilidade ou característica, o jogador normalmente rola um D100. Para os personagens do guardião, é ele mesmo quem faz os rolamentos. Se o resultado iguala ou é menor que o nível percentual da habilidade do investigador, a ação foi bem-sucedida. Caso contrário, a ação fracassou. (Exceção: um resultado de 00 é sempre um fracasso). Em caso de fracasso, o guardião normalmente decreta que deve se passar algum tempo antes de outra tentativa. O guardião determina o intervalo apropriado.

Exemplo: *enquanto voava sobre as Montanhas Rochosas, o avião de Harvey entra em uma área de turbulência. Desesperadamente ele luta com os controles, tentando se manter no ar. Sua habilidade Pilotar é 60%. Para Harvey conseguir controlar o avião seu jogador precisa tirar 60 ou menos no D100.*

Rolamento na Tabela de Resistência

Para contrapor características umas contra as outras, use a Tabela de Resistência. Encontre o número igual à característica ativa (aquela que está atacando) no topo. Então encontre o número da característica passiva (aquela que está defendendo) à esquerda. O número onde a linha encontra a coluna representa o valor máximo no D100 para que uma característica ativa tenha êxito.

Características similares ou diferentes podem ser equiparadas na Tabela de Resistência. Por exemplo, se um investigador tentar carregar um amigo para protegê-lo, pode ser apropriado comparar a FOR do carregador contra o TAM de seu amigo.

***Exemplo**: para continuar à espreita de um suspeito, Harvey Walters precisa abrir uma porta emperrada. Ela está emperrada com uma FOR 6. O coitado do Harvey tem apenas FOR 4. Traçando a interseção da linha com a coluna na Tabela de Resistência, vemos que Harvey tem 40% de chance para abrir a porta. Seu jogador precisa tirar 40 ou menos no D100.*

Recompensas de Experiência

Um dos grandes prazeres de interpretar um personagem no RPG é participar no avanço do investigador desde o seu início. Aumento de porcentagens de habilidades são particularmente notáveis, já que quanto mais uma habilidade é usada, melhor o investigador se torna. Conforme os investigadores resolvem mistérios, superam desafios e melhoram habilidades, os jogadores se lembram das circunstâncias dessas mudanças e as apreciam.

Marcando Habilidades

A ficha do investigador pode registrar uma marca de experiência em uma habilidade. Quando um investigador usa uma habilidade com sucesso no jogo, o guardião pode pedir ao jogador para que marque a caixa ao lado da mesma na ficha. Isso indica uma chance de aprender como o resultado direto de sua experiência.

Não importa quantas vezes uma habilidade é usada com sucesso na aventura, apenas uma marca por habilidade é feita até o guardião pedir um rolamento de experiência. E, quando chegar esse momento, apenas

um teste pode ser realizado por marca para ver se o investigador aumenta a habilidade. Normalmente esses rolamentos de experiência são realizados na conclusão de uma aventura ou depois de várias sessões de jogo.

Quando o guardião pedir para rolar a experiência, examine a ficha do investigador para ver quais habilidades estão marcadas como sucesso. Para cada habilidade, o jogador rola um D100.

- Se o resultado for maior que o número percentual atual da habilidade, então o investigador aumenta aquela habilidade: role 1D10 e imediatamente some o resultado aos pontos atuais da habilidade.
- Se o jogador tirar um valor menor ou igual à habilidade, o investigador não aprendeu com a experiência, e o valor da habilidade não muda.

Repita o processo para todas as habilidades marcadas e apague todas as marcas nas caixas ao lado das habilidades na ficha do investigador. A habilidade Mitos de Cthulhu nunca deve receber uma marca, por isso, nenhuma caixa existe para essa habilidade na ficha do investigador. Não aumentar uma habilidade não incorre em nenhuma outra consequência.

Ter êxito em alguma coisa sobre a qual se conhece pouco é difícil, mas, quando se obtém sucesso, o investigador aprende com a experiência. Inversamente, ser um perito em alguma coisa garante sucesso na maior parte do tempo, mas essa habilidade alta deixa o investigador com poucas coisas novas para aprender. Assim, progressivamente se torna mais difícil adicionar pontos percentuais a uma habilidade.

***Exemplo**: Harvey, trabalhando para o* Enigma*, está cobrindo um baile de máscaras realizado pela misteriosa Ordem do Crepúsculo de Prata. Para impressionar sua parceira de dança, ele começa a explicar sobre Arqueologia. O rolamento da habilidade foi bem-sucedido, mas o guardião não permite que a habilidade seja marcada, uma vez que Harvey não aprendeu nada. Se ele tivesse corretamente identificado um fragmento de um objeto de cerâmica antigo, seria diferente. Mais tarde, Harvey vê três homens de* smoking *saindo sorrateiramente pela entrada de serviço. Ele decide segui-los furtivamente. Seu jogador rola 07 no D100 contra a habilidade Furtividade de Harvey, um sucesso. O guardião diz para ele marcar a habilidade, uma vez que o guardião sabe que a ação de Harvey teria sérias consequências se ele tivesse falhado.*

90% de Habilidade

Se, no curso do jogo, um investigador atingir 90% ou mais em uma habilidade, ele adiciona 2D6 pontos aos pontos de Sanidade atuais. Essa recompensa representa a disciplina e autoestima que se ganhou ao dominar uma habilidade. A habilidade Mitos de Cthulhu é uma exceção a esta regra.

Lesão física

Pontos de vida medem a saúde aparente dos investigadores e a soma de ferimentos que ele pode absorver. A perda de pontos de vida indica o quanto de dano físico se sofreu em um ataque ou ferimento. Um ataque é essa soma de dano infligido por um único oponente em uma sequência de rodadas de combate. Uma lesão é o dano sofrido em um acidente ou como consequência da força da natureza, como um furacão.

Com algumas exceções, dano físico é infligido por causa física, como cair das alturas ou levar um tiro. Diz-se que os ataques de um investigador causam dano; já um investigador que foi atacado com sucesso sofre um dano, ou mais precisamente, perde pontos de vida.

Quando um investigador for ferido ou machucado, subtraia o valor do dano do total atual de pontos de vida registrados na ficha do investigador. A menos que o guardião fale de outra forma, ou a menos que se tenha perdido metade ou mais dos pontos de vida atuais em um único ataque, um investigador ferido funciona normalmente até que seus pontos de vida tenham sido reduzidos a 2 ou menos; nesse caso, ele fica inconsciente ou morre, dependendo do valor da perda. Esse corte é uma abstração: ele mantém investigadores no jogo e facilita o controle.

Descrições de ferimentos devem ser dramatizadas e apropriadas ao tipo de dano recebido. Assim, o investigador não meramente leva um tiro, mas é baleado em um ou outro braço, a queda não custou meros pontos de vida, mas o tornozelo está torcido, ou um inchaço apareceu na parte de trás da cabeça. O guardião pode afirmar que ações – como subir uma escada – podem ser mais difíceis ou mesmo impossíveis em razão do ferimento.

Atordoar

Um ataque para nocautear, um choque elétrico, uma queda, ou outro dano podem incidentalmente atordoar um investigador por 1D6 rodadas de combate. Atordoado, o investigador pode aparar ou Esquivar, mas não pode fazer mais nada. O guardião indica quando ocorre o atordoamento, talvez como um resultado de um golpe especial ou acerto crítico. Ser atordoado pode ou não incluir a perda de pontos de vida.

Choque

Se, em um único ferimento, um investigador perder pontos equivalentes à metade ou mais do seu total atual de pontos de vida, o jogador deve rolar no D100 um valor igual ou menor que a CON x5 do investigador ou ele fica inconsciente.

Perda de Consciência

Quando um investigador tem apenas 1 ou 2 pontos de vida, ele automaticamente fica inconsciente e não participa mais ativamente no jogo. Embora esteja vivo, ele não irá acordar até que os seus pontos de vida aumentem para 3 ou mais. O guardião pode determinar uma duração alternativa para a inconsciência.

O tempo pode curar o ferimento o suficiente para que o investigador possa sair cambaleando, ou ele pode ser auxiliado por um rolamento bem-sucedido de Medicina ou Primeiros Socorros.

Morte

Quando os pontos de vida de um investigador chegarem a zero ou menos, ele morre no final da rodada seguinte de combate. Durante esses poucos segundos, um amigo pode intervir. Consulte a seção a seguir, Recuperação, para o resultado potencial.

A perda de um amigo querido é uma ocasião pesarosa. É um evento que exige consolação durante o jogo e reconhecimento quando o jogo acaba.

Recuperação

Todas as criaturas vivas se curam naturalmente. No jogo, um investigador recupera naturalmente 1D3 pontos de vida por semana até que todos os seus pontos de vida retornem. Assim, levaria de três a sete semanas para recuperar sete pontos de vidas naturalmente. As habilidades Medicina e Primeiros Socorros podem acelerar a recuperação.

Possuindo três ou mais pontos de vida, um investigador se move e age sem penalidades, exceto pelo fato de que, com tão poucos pontos de vida, até mesmo um ferimento moderado pode ser mortal.

Medicina, Primeiros Socorros

Um sucesso com uma dessas habilidades imediatamente recupera 1D3 pontos de vida que tenham sido perdidos em um único ataque ou ferimento. É possível que o mesmo investigador receba vários usos de Primeiros Socorros ou da habilidade Medicina para ferimentos ou lesões infligidos por combates ou acidentes em separado.

Investigadores tratados com Primeiros Socorros curam de acordo com a taxa natural, ou seja, recuperam mais 1D3 pontos de vida no final de uma semana no jogo. Investigadores tratados com Medicina recuperam 2D3 pontos de vida por semana no jogo, incluindo a primeira semana: a recuperação total para a primeira semana de aplicação de Medicina (incluindo o inicial tratamento de emergência) seria de 3D3 pontos de vida.

Cada tratamento é especifico para uma lesão. Quando Medicina é utilizada, seus efeitos se sobrepõem aos da cura natural. Uma vez que a habilidade tenha sido usada com sucesso, todas as feridas curam na taxa de Medicina, mas o tratamento deve ser feito novamente a cada semana ou a taxa retorna para a de cura natural.

Pontos de vida não podem ser elevados além da média de TAM + CON.

Voltando dos mortos

Se, antes do fim da rodada de combate, após a rodada em que o investigador morreu, ele receber tratamento bem-sucedido de Primeiros Socorros ou Medicina, e se o tratamento aumentar o número atual de pontos de vida do investigador morto para, no mínimo, +1, então o investigador volta à vida.

Ferimento e Recuperação: um exemplo

Para fugir de um cultista ameaçador, Harvey consegue usar Pulo com êxito, saltando por uma janela aberta. Ele se espatifa no chão, 5 metros abaixo, e perde 2D6 pontos de vida pela queda, menos 1D6 pelo pulo (que ele executou com êxito). No total, ele perde 6 pontos de vida. Uma vez que tem 15, essa perda não foi o bastante para colocá-lo em choque. Grogue, Harvey cambaleia pela rua, procurando por um lugar seguro. Ele agora tem 9 pontos de vida.

Um carro vira a esquina e derrapa em cima de nosso herói. Harvey perde mais 5 pontos de vida com o novo impacto, deixando-o com 4 pontos, foi uma perda maior que a metade dos pontos que ele tinha logo antes de ser atropelado. O guardião pede por um rolamento de CON x5. O jogador rola 71, mais que CONx5 de Harvey. O investigador cai no pavimento, em estado de choque.

O motorista do carro faz Primeiros Socorros, restaurando 2 pontos de vida e aumentando o total de Harvey para 6. Uma vez que ele já estava ferido, o guardião decide que Harvey não recupera a consciência. O motorista o carrega com pressa para dentro do carro e corre para o Hospital St. Mary, em Arkham.

Lá, um médico trata Harvey do choque, contusões, uma leve concussão, uma fratura no tornozelo e duas costelas quebradas. O jornalista já foi tratado com Primeiros Socorros pelo acidente com o carro. O médico faz uso de Medicina para curar 2 pontos de vida perdidos no pulo pela janela, então agora Harvey tem 8 pontos de vida no total. O guardião decide que Harvey recupera a consciência.

Ele permanece no hospital. Uma vez que a habilidade Medicina substitui a taxa de cura natural, Harvey recupera 2D3 pontos ao fim da semana. Seus pontos de vida sobem para 12. Ele deixa o hospital e continua a recuperar seus pontos de vida com a taxa natural de 1D3 por semana. Se um médico continuasse o tratamento, a recuperação seria na taxa de 2D3.

No final da segunda semana, Harvey adiciona mais 2 pontos de vida e está novamente com 15 pontos de vida no final da terceira semana.

Para os propósitos do jogo, Harvey Walters está completamente curado. Para os propósitos de interpretar Harvey, seu jogador registra na ficha uma pequena cicatriz em forma de lua crescente em uma das mãos, em decorrência de um leve ferimento que sofreu na queda.

Combate

Ataques de combate corpo a corpo e aqueles com armas de fogo são tratados de maneira diferente. Combate corpo a corpo inclui Esgrima, Punho/Soco, Luta com Faca e Bastão. Arma de Fogo inclui Pistola, Espingarda e Rifle.

Uma vítima perde pontos de vida quando é atacada com êxito. O total de dano varia: armas infligem valores diferentes de dano, e quase todos são calculado dentro de uma faixa de resultados possíveis. Somando-se à incerteza, algumas criaturas são blindadas, o que modifica a perda dos pontos de vida, e outras regras podem alterar o resultado inicial dos ataques.

Uma lista de armas aparece na tabela das págs. 72-73. Qualquer arma é admissível no jogo. Aquelas que estão incluídas na tabela são as mais comuns, ou exemplos, mostrando como outros ataques similares poderiam ser realizados. O guardião pode restringir o porte de algumas armas.

Subseções mais à frente discutem problemas específicos de armas de combate corpo a corpo e de armas de fogo.

A rodada de combate

O combate é dividido em rodadas. Cada rodada pode durar de alguns até uma dúzia de segundos. Uma rodada de combate é uma unidade de tempo deliberadamente elástica em que todos aqueles que desejam agir, e se encontram capazes de fazê-lo, têm uma chance de completar, no mínimo, uma ação. A igualdade de oportunidade entre os investigadores é muito mais importante do que uma rodada de combate representar uma quantidade precisa de tempo. Se uma desigualdade se tornar aparente, deixe o guardião chegar a uma solução com a qual todos concordem, e continue jogando.

Quando todos os investigadores e outros personagens tiverem tido sua oportunidade de agir, a rodada de combate acaba, e a próxima começa.

Destreza e ordem de ataque

Quem tem a primeira oportunidade de atacar? Em uma luta, isso pode ser quase tão importante como um ataque bem-sucedido. Determine a ordem de ataque pela DES dos combatentes, da maior para a menor. Se dois ou mais investigadores tiverem a mesma DES, aquele que rolar o número mais baixo em 1D100 vai primeiro.

- Se armas de combate corpo a corpo e armas de fogo estão sendo usadas no mesmo encontro, as armas de fogo miradas e preparadas disparam primeiro, na ordem da DES e antes de qualquer combate corpo a corpo (isso porque é relativamente mais rápido puxar um gatilho que atacar com um bastão ou espada).
- Depois desses primeiros tiros, classifique as DES pertinentes novamente. Inclua todos aqueles que estão realizando ações automáticas, usando alguma característica, usando uma habilidade ou lançando um feitiço.
- Nesse segundo ciclo de DES, inclua: (a) aqueles que estão fazendo ataque corpo a corpo, (b) aqueles que estão atirando e que precisaram sacar sua pistola ou retirar do ombro seu rifle ou espingarda, e (c) aqueles que estão atirando uma segunda vez na rodada. Todas essas ações ocorrem na ordem da DES.
- Uma arma que possui uma taxa de *três* tiros por rodada atira mais uma vez na metade da Destreza do atirador e outra na última parte da rodada.

Em poucos segundos, armas de fogo podem atirar duas ou três vezes o número de ataques possíveis com armas de combate corpo a corpo, e armas automáticas podem atirar mais de trinta vezes. No entanto, aventuras bem construídas raramente envolvem batalhas com armas de fogo. Cuidado com esse tipo de luta: elas são um sinal de que os investigadores fizeram escolhas ruins.

Combate Corpo a Corpo

Qualquer arma de combate corpo a corpo pode ser usada em Chamado de Cthulhu. As possibilidades são numerosas e, por vezes, tão estranhas que seria inútil descrevê-las como habilidades separadas. Todos podem utilizar Punho/Soco, Cabeçada, Chutar e Agarrar. Esses quatro ataques pessoais são discutidos mais à frente, na seção sobre habilidades.

A maioria das armas de combate corpo a corpo pode realizar um ataque e uma ação de aparar por rodada de combate. Ataques pessoais possuem defesa limitada. Facas sem a guarda não podem aparar. Consulte Aparar nas Regras de Combate, na página a seguir.

No ataque, uma arma de combate corpo a corpo nunca inflige dano ao atacante. Adicione todo o bônus no dano para essas armas de ataque, exceto quando arremessadas: armas de arremesso adicionam apenas metade do bônus no dano.

Bastões, instrumentos contundentes

Bastões incluem o cassetete do policial, o porrete do criminoso, pedras e atiçadores de lareira. Essas armas são diferentes demais no tamanho, peso e material para serem agrupadas em uma única habilidade, por isso são dividas em habilidades individuais, como Bastão Grande, Bastão Pequeno e Porrete. Seus valores se encontram na Tabela de Armas.

Coisas como porrete e pedras não podem ser usadas para aparar. Um bastão enorme pode fazer 1D10 de dano, mas vai exigir do usuário um mínimo de 13 na FOR. Bastões nunca *empalam* (consulte Empalar nas Regras de Combate). Se o guardião preferir, a chance básica para Bastão Pequeno ou Bastão Grande pode ser expandida para cadeiras de bar, chapeleiras e outras peças de mobília. Bastões e outros instrumentos contundentes podem ser usados para *nocautear*.

Floretes, Espadins

Florete e espadim são habilidades similares, e o aumento de uma habilidade faz subir as demais. Trate a maioria das espadas finas como floretes afiados. Floretes e espadins podem empalar.

Facas

Facas Bowie, facas de açougueiro, facas de caça, punhais, adagas, canivetes e facas de cozinha possuem lâminas grandes o suficiente para serem consideradas como armas. Um aumento na habilidade de uma delas aumenta todo o resto. Facas podem empalar.

Ataque Pessoal

Punho/Soco, Cabeçada, Chutar e Agarrar são ataques pessoais, o que significa que podem ser realizados por uma pessoa que está desarmada. Todas as pessoas podem usar esses ataques. Cada ataque pessoal é usado individualmente, e a habilidade em cada um aumenta com a experiência. Cada ataque pessoal é discutido na seção das Habilidades. Agarrar é uma habilidade complexa e merece ser melhor discutida.

- Com um rolamento de Arte Marcial bem-sucedido, dobre o dano rolado em um ataque pessoal bem-sucedido.
- Um ataque para nocautear pode diminuir o dano físico. Consulte a seção Regras de Combate.
- Em geral, um ataque pessoal pode ser aparado por uma arma de combate corpo a corpo ou ataque pessoal. Apenas o uso de Agarrar pode aparar um ataque feito com Agarrar.
- Como uma opção, alguns guardiões podem reconhecer o efeito de uma mordida humana como um ataque. Ela não inflige dano, mas pode quebrar o Agarrar de um humano caso um rolamento de POD contra o POD na Tabela de Resistência seja favorável a quem dá a mordida.

Espadas, Sabres

Existe uma grande variedade de armas desse tipo, algumas usadas com uma mão e outras que exigem duas. Aumentar a habilidade de uma das armas faz subir também as demais. Algumas podem empalar, mas outras foram criadas como arma cortante para o uso de cavalaria e para aparar, e são relativamente rombudas – estas últimas não podem empalar.

Usando Armas de Fogo

As cinco habilidades de arma de fogo são Espingarda, Metralhadora, Pistola, Rifle e Submetralhadora. Todos os investigadores começam com uma modesta porcentagem em cada habilidade, exceto por submetralhadora, que não existe na década de 1890. Elas aparecem na seção deste capitulo referente às habilidades, que se inicia na pág. 63.

Consulte **Regras para Armas de Fogo**, na pág. 78, para aprender mais sobre o uso de armas de fogo em combate.

Um investigador pode atirar com qualquer arma pequena e ter uma chance de acertar. Ao se carregar e atirar uma arma de fogo antiga, o guardião pode também pedir um rolamento de História para que ela seja utilizada de forma apropriada.

Um aumento na habilidade de uma arma em particular melhora a habilidade em geral. Por exemplo, melhorar um revólver .45 aumenta a chance de acertar com um revólver .22, porque ambos são considerados como pistolas. Faça as mudanças na seção de habilidades na ficha do investigador, assim como nas duas armas listadas na parte de baixo da ficha.

- Nem todas as armas de fogo em que uma única habilidade se aplica têm a mesma chance básica. Uma arma como o revólver Magnum .44 é pesado e desajeitado o bastante para abaixar a chance básica.
- A distância básica aparece na Tabela de Armas. Um investigador pode aparar ataques corpo a corpo com qualquer rifle, espingarda ou uma grande submetralhadora. Mas essas armas não são projetadas para serem golpeadas: se a arma perder mais pontos de vida em um único golpe que ela possui no total, ela não pode mais atirar.

Um pequeno exemplo de combate

Enquanto fazia buscas na Mansão Crowninshield, nos arredores de Arkham, Harvey Walters encontra um ladrão. O ladrão ouve Harvey chegando e está com seu revólver preparado quando este entra na biblioteca. Como ouviu um barulho suspeito, Harvey leva consigo a perna de uma cadeira, mas não está preparado para atacar com o bastão improvisado.

O revólver .32 do ladrão permite a ele atirar primeiro, já que Harvey carrega uma arma de combate corpo a corpo. A habilidade do ladrão com Pistola é 25%. À queima roupa, esse valor é dobrado, mas, em seguida, é reduzido pela metade novamente pela escuridão noturna, permanecendo em 25%. O ladrão erra o tiro, com o guardião rolando 72 nos dados.

Agora Harvey ataca com a perna da cadeira, também com 25% em Bastão Pequeno na Tabela de Armas. O jogador de Harvey tira 84 nos dados, e, portanto, não acerta o ladrão.

Em sua DES 10, o ladrão atira de novo. O guardião rola outra falha. Uma vez que um revólver .32 atira três vezes por rodada, o ladrão dispara uma terceira vez na metade de sua DES (5). Desta vez o guardião tira 00, um mau funcionamento. Para um revólver, o guardião sabe que um mau funcionamento é causado por um problema no cilindro. Mas ele apenas informa o que acontece – que o martelo faz apenas um estalo alto, mas a arma não dispara.

O jogador de Harvey exclama que o gatuno deve ter ficado sem balas – uma suposição que o guardião não vê nenhuma razão para corrigir. O guardião diz que o atirador está surpreso que sua arma não disparou e que, por causa disso, ele perde o seu primeiro tiro na nova rodada de combate.

Harvey acredita que ele agora tem uma vantagem. Ele ataca com sua perna de cadeira, e o jogador rola

01 – um acerto! Um bastão leve faz 1D6 de dano. O jogador de Harvey rola um 4 (Harvey não tem nenhum bônus no dano).

O guardião diz que o atirador grita de dor. Como o resultado no D100 foi bem baixo, ele também diz que Harvey esmagou a mão que segurava a arma, jogando o revólver ao chão e para longe na escuridão.

No início da terceira rodada, Harvey tem a vantagem, uma vez que sua DES é maior e a luta agora é entre armas de combate corpo a corpo. Desta vez, Harvey erra com um resultado de 22, uma vez que sua habilidade está reduzida pela metade por causa da escuridão. O guardião decide que o ladrão quer fugir daquele misterioso lutador experiente. O ladrão foge pela escuridão.

O triunfo de Harvey é ofuscado quando ele vê que o .32 contém quatro balas, mas o guardião aplaude a coragem do repórter e permite que ele marque a habilidade. Uma semana ou duas depois, quando o guardião pede aos jogadores para fazerem seu rolamentos de experiência para as habilidades marcadas, Harvey aumenta Bastão Pequeno (Perna de Cadeira) para 32%.

Definições de Habilidade

Definições de habilidades são um sumário geral de intenção e possibilidade. Imprevistos e circunstâncias especiais muitas vezes trazem inspiração para novas interpretações e novos usos para habilidades. Discuta usos especiais com seu guardião.

Após o nome de cada habilidade, encontra-se a chance básica entre parênteses.

As habilidades representam o que se sabe na época. Porcentagens das habilidades não representam proporções do que pode ser hipoteticamente conhecido. Se eles fossem capazes de empilhar seus conhecimentos em uma mesa como ficha de pôquer e medir a diferença, um físico com a habilidade de 60% em 2002 sabe muito mais que um físico com 90% em 1902.

Normalmente, uma habilidade de 50% é alta o bastante para um personagem poder se sustentar. Se um investigador chegar a um nível alto com uma habilidade, jogador e guardião podem conversar sobre a possibilidade de uma nova profissão, e, com isso, também um aumento na renda.

Agarrar (25%)

Agarrar é um ataque pessoal especial, escolhido frequentemente para subjugar um oponente sem feri-lo. Este ataque pode ser aparado com um uso bem-sucedido de Agarrar, ou outro ataque do alvo, mas apenas na primeira rodada do ataque.

Se um ataque de Agarrar foi bem-sucedido na primeira rodada e não foi neutralizado, então o atacante segura o alvo e pode depois exercer uma das muitas opções.

- Imobilizar o alvo superando a FOR do alvo com a sua própria FOR, usando a Tabela de Resistência. Com um sucesso, o alvo é agarrado indefinidamente, até que o atacante decida tentar outra ação.
- Derrubar o alvo. Esta opção é automaticamente bem-sucedida.
- Nocautear o alvo na primeira, ou na rodada seguinte: consulte a regra de nocaute na pág. 77.
- Desarmar o alvo. Com rolamentos bem-sucedidos de Agarrar em rodadas consecutivas, um investigador pode Agarrar para evitar um ataque corpo a corpo na primeira rodada e, em seguida, desarmar na segunda rodada.
- Ferir fisicamente o alvo. O oponente já deve estar agarrado. O atacante deve conseguir um rolamento bem-sucedido de Agarrar naquela rodada, ou em uma rodada mais tarde. Sucesso custa à vítima 1D6 pontos de vida, mais o bônus no dano do atacante. O dano em rodadas subsequentes exige novos sucessos em Agarrar, e a quantidade de dano permanece a mesma.
- Estrangular o alvo. Começando na rodada em que a intenção é estabelecida, a vítima começa a se asfixiar conforme as regras de afogamento. Isso continua nas rodadas seguintes. O atacante não precisa mais rolar Agarrar novamente.

Em qualquer uso de Agarrar que inflija dano, a vítima pode fugir apenas com uma disputa bem-sucedida de FOR na Tabela de Resistência. Combine as FOR se duas pessoas estão atacando.

Antropologia (01%)

Permite ao usuário identificar e compreender o estilo de vida de um indivíduo e seu comportamento. Se o personagem com esta habilidade observar outra cultura por certo tempo, ou estudar os registros confiáveis sobre uma cultura extinta, ele pode fazer simples suposições sobre os costumes e a moral daquela cultura, mesmo que as evidências sejam incompletas. Estudando a cultura por um mês ou mais, o antropólogo começa a compreender como a cultura funciona e, com a combinação de Psicologia, pode predizer as ações e crenças de

membros dessa cultura. Útil apenas com culturas humanas existentes.

Arqueologia (01%)

Permite a datação e identificação de artefatos de culturas do passado e a identificação de objetos falsos. Através de uma inspeção de um local, a pessoa pode deduzir os propósitos e o estilo de vida daqueles que deixaram os restos materiais. Antropologia pode ajudar nisso. Arqueologia também ajuda a identificar formas de escrita de línguas humanas extintas.

Arremessar (25%)

Para acertar um alvo com um objeto, ou para acertar um alvo com a parte certa de um objeto arremessado (como a lâmina de uma faca ou machadinha), use Arremessar. Um objeto do tamanho da palma da mão razoavelmente balanceado pode ser jogado a três metros para cada ponto de FOR acima do TAM do objeto. Um objeto projetado para ser arremessado pode ser jogado até seis metros para cada ponto de FOR acima do TAM do objeto, e talvez quicar por mais uma certa distância. Guardiões devem escolher o multiplicador adequado para bola de beisebol, dardo, etc.

Se o rolamento de Arremessar falhar, então o objeto cai a uma distância qualquer do alvo. Compare a proximidade do resultado nos dados com o maior número que ainda indicaria sucesso, e escolha uma distância em metros entre o alvo e objeto arremessado que pareça comparável.

Arte (05%)

Especificar: canto, instrumento musical, pintura, cozinhar, etc. – qualquer arte não literária com a qual uma pessoa criativa pode se sustentar. Com um sucesso, a performance ou criação é agradável e a plateia fica satisfeita. Uma falha indica que o artista não se saiu bem ou foi inexpressivo. Os artistas de Lovecraft invocam as tradicionais musas, mas o guardião pode permitir uma ampla definição de "arte". O ponto onde Arte termina e Ofício começa varia de acordo com cada guardião.

A ficha do investigador contém um espaço em branco para diferentes versões da habilidade. O jogador pode anotar o estilo ou o meio: cantor de opera, pintura a óleo, etc.

Artes Marciais (01%)

Use em combinação com um ataque de Punho/Soco, Cabeçada, Chute, ou Agarrar. Se o ataque rolado for menor ou igual à porcentagem de Artes Marciais do atacante, o ataque faz o dobro do dano: assim, Punho/Soco fará 2D3 mais o bônus no dano normal. Artes Marciais dobra o dano do ataque, mas não dobra o bônus no dano.

- Uma pessoa com Artes Marciais pode escolher qual ataque aparar sem precisar declarar no início da rodada.
- Mesmo com Artes Marciais, balas e outros projéteis não podem ser aparados.

Artes marciais, em sua maioria, foram desenvolvidas para compensar um programa de desarmamento forçado: judô, aikijutsu, aikido, capoeira, karatê, savat, tae kyun ou taekwondo, estilos de Kung Fu da Garça Branca, Louva-a-deus do Norte, etc. Escolha um estilo ou invente um novo. No passado, essas escolas eram secretas e suas técnicas mantidas em segredo. Fora de suas culturas, as artes marciais eram pouco conhecidas até os dias atuais.

Astronomia (01%)

O usuário conhece ou sabe como encontrar as estrelas e planetas que se encontram no céu em um determinado dia ou hora da noite, quando ocorre um eclipse e uma chuva de meteoros, os nomes de estrelas importantes e alguma coisa do atual conhecimento sobre vidas em outros mundos, a existência ou formação das galáxias, e assim por diante. Um acadêmico pode calcular as órbitas, discutir o ciclo de vida estelar e (no presente) ter uma especialidade como astronomia infravermelha ou interferometria de linha de base longa.

Barganha (05%)

Esta é a habilidade para se obter algo por um preço aceitável. A pessoa que pechincha deve declarar o preço pelo qual deseja comprar o item e, para cada 2% de diferença entre esse preço e o valor do produto, deve subtrair 1% de sua habilidade em Barganha. O vendedor não vai ter uma perda, não importa o quão bom seja

aquele que barganha. O guardião normalmente determina secretamente o menor valor aceito pelo vendedor.

***Exemplo**: Harvey Walters compra uma espingarda na Alemanha, para levar enquanto ele investiga o desaparecimento de seu criado, Kurt, em uma ruína próxima (Kurt falhou em um teste de Furtividade e foi capturado pelo habitante). O velho comerciante pede $100 dólares americanos pela arma, mas Harvey está com um orçamento limitado. Harvey oferece ao comerciante $70, e seu jogador rola um D100. Harvey tem Barganha 20%, mas ele quer a arma por 30% a menos do que o preço normal, então sua chance é reduzida em 15%, totalizando apenas 05%. O jogador tira 22 – uma falha. Harvey oferece então $80, aumentando sua chance para 10%. O jogador rola 02, um sucesso.*

Use esta habilidade em qualquer negociação que envolva um valor de troca. A combinação de rolamentos dessa habilidade com Crédito, Lábia ou Persuadir pode ajudar na barganha.

Uma simples barganha pode ser realizada em alguns minutos. Um complexo contrato pode levar semanas, e Barganha poderia então funcionar em conjunto com Direito.

Biologia (01%)

A ciência da vida, incluindo botânica, citologia, ecologia, fisiologia, genética, histologia, microbiologia, zoologia, e assim por diante. A compreensão do investigador reflete a época do jogo. Com essa habilidade, é possível desenvolver uma vacina contra alguma terrível bactéria dos Mitos, ou isolar as propriedades alucinógenas de alguma planta tropical.

Cabeçada (10%)

Habilidade essencial em uma briga de bar, Cabeçada é aplicada no abdômen do rival, ou então na têmpora, coroa, nariz, queixo ou nuca. Esse tipo de ataque pode ser realizado em locais apertados. Ele também é surpreendentemente rápido e de intensidade desmoralizante. Não pode ser aparado com Cabeçada, mas o efeito de Artes Marciais pode ser adicionado. A regra de nocaute pode ser aplicada.

Cavalgar (05%)

Utilizada com cavalos, burros ou mulas com sela. Um camelo pode ser cavalgado, com uma diminuição na chance de sucesso do investigador. A habilidade garante o conhecimento básico de como se deve cavalgar em um animal, instrumentos de equitação, e como controlar o animal no galope ou em terreno difícil.

Se um cavalo inesperadamente empinar ou cair, a chance do cavaleiro permanecer montado é igual à sua porcentagem de Cavalgar. Se um investigador cair da montaria, seja porque o animal caiu, morreu, ou porque o personagem falhou no rolamento de Cavalgar, ele perde 1D6 pontos de vida no acidente. Um teste bem-sucedido da habilidade Pulo evita a perda de 1D6 pontos de vida.

Para usar uma arma enquanto estiver cavalgando é preciso ter 50% na arma e em Cavalgar. O guardião pode aplicar modificadores para refletir uma situação em particular.

Chaveiro (01%)

O usuário pode fazer chaves, consertar ou abrir trancas com a ajuda de uma chave-mestra, picaretas, e outras ferramentas. Fechaduras especialmente difíceis podem diminuir a chance de sucesso. Um chaveiro pode abrir portas de carros, fazer ligação em automóveis, usar um pé-de-cabra na janela da biblioteca, descobrir como abrir caixas de quebra-cabeça chinesas, e superar sistemas de alarme comuns. Cofres sofisticados, caixas-fortes e outros sistemas defensivos mais difíceis estão além dessa habilidade. Guardiões podem combinar o rolamento de Chaveiro com DES ou POD para cobrir uma variedade de situações ilícitas.

Chute (25%)

Seja um chute na virilha ou no queixo, uma voadora no estilo de caratê, ou um chute com as duas pernas enquanto se está deitado no chão, um Chute é poderoso o bastante para machucar o local onde acertar. Um Chute pode aparar, e Artes Marciais pode adicionar ao seu efeito, mas a regra de nocaute não se aplica a Chute, exceto em raras circunstâncias.

Computação (01%)

Esta habilidade não é necessária para se usar microcomputadores nem para a utilização de *softwares* comuns. Manipulação especial do sistema de um microcomputador pode exigir um rolamento desta habilidade.

Uma habilidade da época atual, Computação permite ao investigador programar computadores em várias línguas para realizar aquilo que deseja: seja escrever um novo programa, recuperar e analisar dados, infiltrar um sistema de segurança, explorar uma rede complexa, detectar ou explorar intrusões, falhas no sistema e vírus.

O uso da habilidade leva metade de um dia ou mais, e talvez mais de um rolamento bem-sucedido. O guardião deve julgar o que é preciso e os resultados, e provavelmente deve fazer ele mesmo os rolamentos escondido. Uma vez dentro da rede, Pesquisar Biblioteca pode também ser empregada.

Contabilidade (10%)

Permite a compreensão do processo de contabilidade e revela o funcionamento financeiro de uma empresa ou pessoa. Inspecionando os livros, é possível detectar funcionários enganados, dinheiro desviado, pagamento de suborno ou chantagem, e perceber se a condição financeira melhorou ou piorou como afirmado. Procurando nas antigas contas, é possível saber quanto dinheiro foi ganho ou perdido no passado (cereais, comércio de escravo, comércio de uísque, etc.), e para quem e por que o pagamento foi realizado.

Crédito (15%)

Basicamente, o quão próspero e confiável o investigador parece ser. Esta é a chance do investigador conseguir angariar doações ou pegar um empréstimo de um banco ou empresa, e também é a chance do investigador de passar um cheque sem fundos ou de blefar ao dar suas referências.

Em pequenas cidades, ou sociedades de organização social mais rígida como a Inglaterra Eduardiana, todo mundo conhece todo mundo, e a habilidade serve como um índice de reputação pessoal tanto como um valor monetário. O Crédito pode descer e subir por causa de escândalos ou comportamentos pessoais, enquanto a perda ou o acúmulo de dinheiro pode afetar muito pouco ou mesmo em nada a habilidade. Caso seja apropriado, o guardião poderia pedir que um personagem defina com maiores detalhes a origem de seu Crédito.

Direito (05%)

Representa a chance de conhecer uma lei pertinente, um precedente, uma manobra legal ou um processo judicial. A prática de direito como uma profissão pode levar a boa remuneração e a um cargo político, mas exige intenso trabalho durante muitos anos. Ter Crédito alto é crucial. Nenhum outro tipo de carreira pode ser tão facilmente arruinado por um comportamento bizarro por parte do investigador. Nos Estados Unidos, para atuar em Direito é preciso autorização do Estado. Quando fora do país natal do investigador, diminua a chance de sucesso com a habilidade, a menos que o personagem tenha gasto 30-INT meses estudando as leis do país.

Dirigir Automóvel/Cavalos (20%)

Qualquer um com esta habilidade pode dirigir um carro ou uma camionete, fazer manobras comuns, e lidar com problemas comuns de um veículo. Se o investigador quiser despistar ou procurar por alguém, ambos os lados devem rolar Dirigir até que um deles falhe e o outro seja bem-sucedido. Para uma perseguição mais complicada, consulte a regra opcional de perseguição em automóvel, na pág. 328. Manobras perigosas sempre exigem um rolamento de Dirigir.

Na década de 1890, esta habilidade é Dirigir Cavalos, com os mesmos benefícios e perigos. Isso representa uma charrete ou carroça de um cavalo; ou carroça, ou uma gôndola ou carruagem de dois ou quatro cavalos. Aqueles que desejarem Dirigir Automóvel nessa época começam com 01%. Em contraponto, investigadores das épocas seguintes começam com Dirigir Cavalos em 01%.

Disfarce (01%)

O investigador muda de postura, traje e/ou voz para se parecer com outra pessoa ou outro tipo de pessoa. Maquiagem de teatro pode ajudar. Pouca iluminação definitivamente ajuda. Aumente a chance de revelar o disfarce se ele envolver diferenças significativas, como sexo, idade ou língua. Para se passar por uma pessoa em especifico, em vez de um *tipo* de pessoa, reduza pela metade a porcentagem na habilidade Disfarce – esse tipo de ilusão é mais fácil de manter à distância.

Um rolamento bem-sucedido de Localizar, ou de Psicologia, pode levar um observador a suspeitar de alguma coisa no disfarce. Um rolamento bem-sucedido de Lábia pelo jogador do personagem disfarçado diminui a chance para cada uma dessas habilidades em 10%.

Embora explicar o resultado dos dados seja da competência do guardião, um rolamento no D100 baixo e bem-sucedido pode conferir ao personagem disfarçado uma certa capacidade de emitir ordens convincentes ou passar por uma inspeção mais rígida. Uma falha no rolamento de Disfarce leva os espectadores a notarem um comportamento ou expressão diferente.

Uma falha muito alta, de 90 a 00, leva à declaração: "Essa pessoa é suspeita! Investigue imediatamente!"

Eletrônica (01%)

Serve para resolver problemas e reparar equipamentos elétricos. Permite criar um novo dispositivo simples. Esta é uma habilidade para os dias atuais – use Física e Reparo Elétrico para desenvolvimentos em eletrônica nas décadas de 1890 e 1920. Ao contrário da habilidade Reparo Elétrico, as peças necessárias para o trabalho em Eletrônica não podem ser improvisadas: elas são criadas para aquele tipo específico de trabalho. Sem os microchips ou placas de circuito corretos, o usuário da habilidade não vai chegar a lugar nenhum.

Escalar (40%)

Um rolamento de Escalar deve ser realizado a cada intervalo de 3 a 9 metros de escalada vertical, dependendo da opinião do guardião em relação à dificuldade da escalada. Condições como firmeza da superfície, vento, visibilidade, chuva, entre outros, podem ser fatores de mudança.

Se um investigador precisa escalar em silêncio, role o D100 apenas uma única vez para ambas as habilidades Escalar e Furtividade. Se for bem-sucedido em Escalar, mas falhar em Furtividade, o personagem escalou, mas fez barulho. Se falhar em Escalar, mas for bem bem-sucedido em Furtividade, ele caiu, mas não chamou atenção.

Esconder (10%)

Ao contrário de Ocultar, Esconder refere-se à habilidade do indivíduo de não ser detectado em um local que não foi preparado previamente. Use esta habilidade apenas em situações de perseguição, ou para evitar vigias e patrulhas. A habilidade permite ao indivíduo escolher objetos, arbustos, sombras, etc., onde pode se espreitar. Algum tipo de cobertura precisa existir. Em uma área vigiada, o usuário pode mover-se enquanto escondido. A chance para se deslocar com sucesso é igual à metade do valor na habilidade Esconder.

Escutar (25%)

Mede a habilidade de um investigador de interpretar e entender um som, incluindo uma conversa ouvida por acaso, murmúrios por trás de uma porta fechada, e sussurros em um café. O guardião pode usá-la para determinar o curso de um encontro: o investigador acordou com o barulho do galho quebrando? Dessa forma, um valor alto em Escutar pode indicar a percepção geral de um personagem do ambiente à sua volta.

Espingarda (30%)

Com esta habilidade, qualquer arma de dispersão pode ser atirada. Uma vez que a carga se espalha, a chance do usuário acertar não diminui com a distância, mas o dano sim. A uma distancia de 10-20 metros, 1D3 alvos próximos podem ser acertados em uma rodada, e de 20-50 metros, 1D6 alvos são acertados. O guardião decide se os alvos estão próximos o bastante para esta regra.

Espingardas com cano duplo podem ser serradas para serem ocultadas e ficarem mais portáteis. Nos Estados Unidos, tais armas são ilegais na década de 1920.

Se atirar com uma munição do tipo "zagalote", use a habilidade Rifle. O guardião pode optar por combinar Rifle e Espingarda como uma única habilidade, diferenciando apenas a granulagem do chumbo e a munição.

Esquiva (DESx2%)

Permite que um investigador se desvie instintivamente de golpes, projéteis arremessados, ataques de uma emboscada e assim por diante. Um personagem tentando Esquiva em uma rodada de combate pode também aparar, mas não atacar. Esquiva pode aumentar com a experiência, como as outras habilidades. Se o ataque pode ser visto, o personagem pode tentar se esquivar. Contra armas de fogo, o defensor pode tentar se esquivar apenas da primeira bala atirada em sua direção em uma rodada.

Farmácia (01%)

O usuário é capaz de reconhecer, misturar e talvez administrar uma grande variedade de drogas e poções, naturais e criadas pelo homem, e de compreender os seus efeitos e suas contraindicações. Ele possui um conhecimento prático de venenos e antídotos, e pode usar a habilidade Farmácia como primeiros socorros em casos de envenenamento. Esta habilidade não permite diagnosticar doenças e não indica conhecimento para prescrever medicamentos.

Física (01%)

Garante a compreensão teórica de pressão, materiais, movimento, magnetismo, eletricidade, óptica,

radioatividade e fenômenos relacionados, e alguma habilidade para construir aparelhos experimentais para testar teorias. O grau de conhecimento depende da época. Aparelhos práticos como um automóvel não são da competência do físico, mas aparelhos experimentais podem sê-lo, possivelmente em conjunto com Eletrônica ou Reparo Mecânico.

Fotografia (10%)

Cobre tanto a fotografia parada como em movimento. Esta habilidade permite tirar fotos claras, revelá-las propriamente, e talvez realçar detalhes que estão parcialmente escondidos. Falhas significam fotos fora de foco ou que não mostram o que é desejado. Nos dias atuais, a habilidade se estende para cobrir filmadoras, equipamentos de vídeo e fotografia digital.

Furtividade (10%)

A arte de se movimentar em silêncio, sem alertar quem possa ouvir. Usada em combinação com Esconder, o investigador faz um único rolamento de D100, e o resultado é comparado com a porcentagem do investigador nas duas habilidades. Use essa combinação quando é necessário movimentar-se em silêncio. Consulte também Esconder.

Geologia (01%)

Permite a um investigador dizer a idade aproximada de estratos de rocha, reconhecer um tipo de fóssil, distinguir minerais e cristais, localizar locais promissores para perfuração e mineração, avaliar o solo, antecipar vulcanismo, eventos sísmicos, avalanches e outros fenômenos semelhantes. Sherlock Holmes era especialista no solo de Londres, e podia traçar os movimentos de um indivíduo apenas estudando a sujeira em sua bota.

História (20%)

Permite ao investigador lembrar a importância de um país, cidade, região ou pessoa citada. Diminua a chance se os fatos forem obscuros. Um rolamento bem-sucedido de História pode ser usado para ajudar na identificação de ferramentas, técnicas ou ideias habituais do passado que são pouco conhecidas hoje.

História Natural (10%)

Originalmente, representa o estudo da vida vegetal e animal em seu ambiente. No século XIX, o campo de estudo já havia se dividido em várias disciplinas acadêmicas. Como uma habilidade de jogo, ela representa o conhecimento tradicional e a observação pessoal de fazendeiros, pescadores, amadores inspirados e de um interessado no assunto. Ela permite identificar espécies, hábitos e *habitats* de uma forma geral e supor o que pode ser importante para uma espécie em particular. A informação da História Natural pode ser ou não correta – esta é uma área de apreciação, julgamento, tradição e entusiasmo. Use História Natural para julgar a carne de cavalo em uma feira do condado, ou para decidir se uma coleção de borboletas é excepcional ou apenas excepcionalmente bem-emoldurada.

Lábia (05%)

Faz com que a vítima concorde com o personagem por um curto período de tempo. Sem refletir sobre o assunto, a vítima assina os papéis, permite a passagem, empresta o automóvel ou qualquer outra coisa. Com um pouco de mais tempo para pensar, e com o rolamento bem-sucedido de Ideia, o alvo retorna à sua razão, e a Lábia perde o efeito.

***Exemplo**: Conde von Samme tem êxito com Lábia, e Harvey vai até o andar de cima para encontrar uma caneta-tinteiro para assinar o contrato fraudulento do Conde. Enquanto ele procura, Harvey fica sozinho tempo suficiente para reconsiderar. O guardião pede um rolamento de Ideia. Ele passa. Harvey volta à razão e resolve não assinar. O Conde deve esperar outra ocasião para uma nova tentativa, ou mudar a tática e tentar Persuadir Harvey.*

A habilidade Lábia pode ser utilizada para, em questão de minutos de jogo, convencer alguém de que um item suspeito é, na verdade, genuíno, de que fatos falsos são verdadeiros e artigos finos não são valiosos. Em contraste, as habilidades Persuadir e Barganha podem levar horas ou dias para serem utilizadas. Lábia tem efeito rápido, mas só pode ser usada em um pequeno número de pessoas. Lábia não funciona em pessoas que já estão convencidas; nesse caso, use Persuadir.

Língua Nativa (EDUx05%)

Especifique a língua. Durante a infância, a maioria das pessoas utiliza uma única língua. Para muitas pessoas nos Estados Unidos, essa língua é algum dialeto do Inglês. A língua escolhida pelo jogador para o investigador como Língua Nativa começa automaticamente com pontos equivalentes a EDUx05%: por conseguinte, o investigador compreende, fala, lê e escreve nessa porcentagem ou mais.

Normalmente nenhum rolamento da habilidade é necessário para utilizar a Língua Nativa. Se um documento é extremamente difícil de ler, ou está em um dialeto arcaico, o guardião pode reduzir a porcentagem de chance do usuário em utilizar a habilidade.

Escritores normalmente possuem um valor alto na habilidade Língua Nativa.

Localizar (25%)

Esta habilidade permite ao usuário procurar por uma passagem secreta ou compartimento, notar um intruso escondido, encontrar uma pista menos óbvia, reconhecer um automóvel que foi pintado, ficar consciente de uma emboscada, notar um bolso escondido ou qualquer coisa similar. É uma habilidade importante no jogo.

Medicina (05%)

O usuário diagnostica, trata de acidentes, feridas, doenças, envenenamentos, etc., e faz recomendações sobre saúde pública. Se, na época, não existir um bom tratamento para a doença, o esforço é limitado, incerto ou inconclusivo. A falha no uso exige do usuário um tempo de espera para tentar novamente, mas outro praticante pode fazer sua tentativa na próxima rodada.

- Em uma emergência, o uso bem-sucedido de Medicina restaura 1D3 pontos de vida imediatamente, uma vez por dano ou ferimento.
- Na mesma rodada, ou na seguinte, um investigador que morreu pode ser trazido de volta à vida se os seus pontos de vida subirem para no mínimo +1.
- Um investigador tratado com Medicina cura 2D3 pontos de vida por semana de jogo, incluindo a primeira semana.
- Incluindo qualquer tratamento de emergência, a recuperação total para a primeira semana de uso da Medicina pode ser de 3D3 pontos de vida.
- Um sucesso com Medicina imediatamente acorda qualquer vítima de nocaute e qualquer um que esteja inconsciente por outra razão.
- O guardião pode considerar que uma condição médica não é tratável. Consulte também Primeiros Socorros.

Metralhadora (15%)

Use esta habilidade quando estiver atirando uma série de balas em uma arma montada em um bipé ou tripé. Se estiver atirando apenas uma bala, use a habilidade Rifle caso ela seja maior. Atualmente a diferença entre fuzil de assalto, submetralhadora e metralhadora leve é muito tênue.

Mitos de Cthulhu (00%)

Esta habilidade difere das outras no jogo. Nenhum investigador pode colocar pontos em Mitos de Cthulhu no início, seja com pontos de ocupação ou com pontos de interesses pessoais. Não há nenhuma caixa para se marcar experiência em Mitos de Cthulhu na ficha do investigador, porque o uso bem-sucedido da habilidade não permite um aumento no percentual dela.

No entanto, pontos em Mitos de Cthulhu são ganhos através de encontros com os Mitos que resultam em insanidade, pela opcional compreensão insana sobre a verdadeira natureza do universo, e pela leitura de livros proibidos e outras matérias relacionadas aos Mitos. Presenciar algumas ocasiões, como certas cerimônias e eventos, podem levar o guardião a premiar o investigador com pontos em Mitos de Cthulhu, mas isso depende do guardião.

Um pouco de pontos em Mitos pode ser útil, mas o investigador não vai querer ter muito, porque 99 menos os pontos de Mitos de Cthulhu representa o máximo de pontos de Sanidade possível para um investigador. Quanto mais os pontos de Mitos aumentam, mais diminuem os pontos de Sanidade, o que deixa o investigador mais vulnerável. Consulte **Sanidade**, na pág. 81, para saber mais sobre o assunto.

A habilidade Mitos de Cthulhu possui aplicações úteis. Sempre que uma pista ou outra evidência de monstros dos Mitos é encontrada, um rolamento bem-sucedido de D100 da habilidade permite ao investigador identificar uma entidade, deduzir alguma coisa sobre o seu comportamento, ou adivinhar alguma propriedade dela. Um rolamento bem-sucedido de Mitos pode também permitir ao investigador lembrar algum fato relacionado aos Mitos, identificar um feitiço que está sendo lançado, lembrar um feitiço específico ou se alguma informação está em um livro dos Mitos em particular, ou realizar alguma outra tarefa.

Nenhum humano, mesmo quando possui 99% de Mitos de Cthulhu, se aproxima do completo conhecimento dos Mitos. É justo dizer que nem mesmo os Grandes Antigos detêm esse conhecimento. O valor de 100% representa uma comparação conveniente ao que os humanos podem chegar a saber, não uma compreensão completa dos mistérios dos Mitos. Talvez os Deuses Exteriores saibam de tudo, se é que eles se importam em pensar sobre tais coisas. Apenas deuses podem lidar com grandes quantidades de saber. A cruel escuridão dos Mitos se estende

eternamente. A aparente compreensão desses mistérios é temporária, local e ilusória.

Nadar (25%)

A habilidade para flutuar e se movimentar na água ou em outro líquido. Apenas faça um teste de Nadar em momentos de crise ou perigo quando o guardião achar apropriado. Um fracasso no rolamento de Nadar começa o processo de afogamento. Alguém se afogando pode tentar rolar a habilidade a cada rodada – com um sucesso, ele alcança a superfície e respira. Com um segundo sucesso, ele pode começar a se mover dentro da água. Se o segundo rolamento de Nadar falhar, o indivíduo começa a se afogar novamente.

Navegar (10%)

Permite ao usuário encontrar o caminho em tempestades ou em um tempo claro, no dia ou à noite. Aqueles que possuem a habilidade alta sabem usar tabelas astronômicas, mapas, instrumentos e equipamentos de localização por satélite, caso eles existam na época do jogo. Rolamentos para esta habilidade devem ser mantidos em segredo, sendo algo que os investigadores devem tentar e então testemunhar os resultados. É possível também usar esta habilidade para medir e mapear uma área, seja uma ilha de muitos quilômetros quadrados ou o interior de uma única sala.

(11) Ocultar (15%)

Permite cobrir, esconder ou mascarar visualmente um objeto ou objetos, seja com detritos, roupas ou outros materiais que iludam um observador, talvez criando um painel secreto ou compartimento falso, talvez pintando ou mudando de outra forma as características de um item para evitar detecção.

Assim, uma pessoa pode evitar que algo seja visto, mas não é possível ocultar o objeto no caso de uma inspeção. Qualquer tipo de objeto grande deve ser mais difícil de ocultar. Coisas maiores que um elefante não podem ser ocultadas por uma pessoa, mas poderiam ser ocultadas por um grupo.

Compare com a habilidade Esconder.

(11) Ocultismo (05%)

O usuário reconhece apetrechos esotéricos, palavras e conceitos, identifica grimórios de magia e códigos ocultos quando os vê. O ocultista conhece as várias áreas de conhecimento secreto transmitida pelo Egito e Suméria, pelas tradições ocidentais das eras Medieval e Renascentista, e talvez pela Ásia e África também.

Compreender certos livros pode fornecer pontos em Ocultismo. As descrições de alguns livros de ocultismo se encontram no capítulo **Magia**, pág. 97. Esta habilidade não se aplica a feitiços, livros e magias dos Mitos de Cthulhu, mas conceitos do ocultismo são muitas vezes adotados por adoradores dos Grandes Antigos.

(11) Ofício (05%)

Ofício é uma habilidade especializada na criação e reparo de coisas práticas ou na criação de efeitos agradáveis. Ela exige destreza manual ou talento artístico. Como uma ocupação, um ofício normalmente provê mais renda que o trabalho braçal, mas não tanto como uma profissão.

Existem vários ofícios, como pintor de casa, domador de leões e arrombador de cofres. Particularize um ofício na ficha de investigador, da mesma forma que a habilidade Arte: por exemplo, Ofício (Sapateiro), Ofício (Barbeiro), ou Ofício (Vidros para válvulas).

Criar ou reparar alguma coisa normalmente exige equipamento e tempo, a ser determinado pelo guardião caso necessário. Com um resultado muito baixo, um artesão pode criar um item de qualidade excepcional. Com uma falha no rolamento, o item pode quebrar ao ser utilizado pela primeira vez, ou não funcionar como previsto quando em conjunto com outras peças. Ofício pode ser utilizado para se obter informações sobre um item, como o local e época em que ele teria sido criado, revelar algum tipo de história ou técnica relacionada ao item, ou quem o criou.

(11) Operar Máquina Pesada (01%)

Necessária para dirigir e operar um tanque, retroescavadeira, pá de vapor ou outra grande máquina de construção. Uma vez que a habilidade é conhecida, não é necessário rolamento exceto para tarefas e condições difíceis ou perigosas. Para tipos muito diferentes de máquinas, o guardião pode decidir por diminuir a habilidade do investigador, caso o problema não seja muito familiar. Alguém acostumado a controlar uma escavadeira, por exemplo, não será imediatamente competente com turbinas a vapor de um navio.

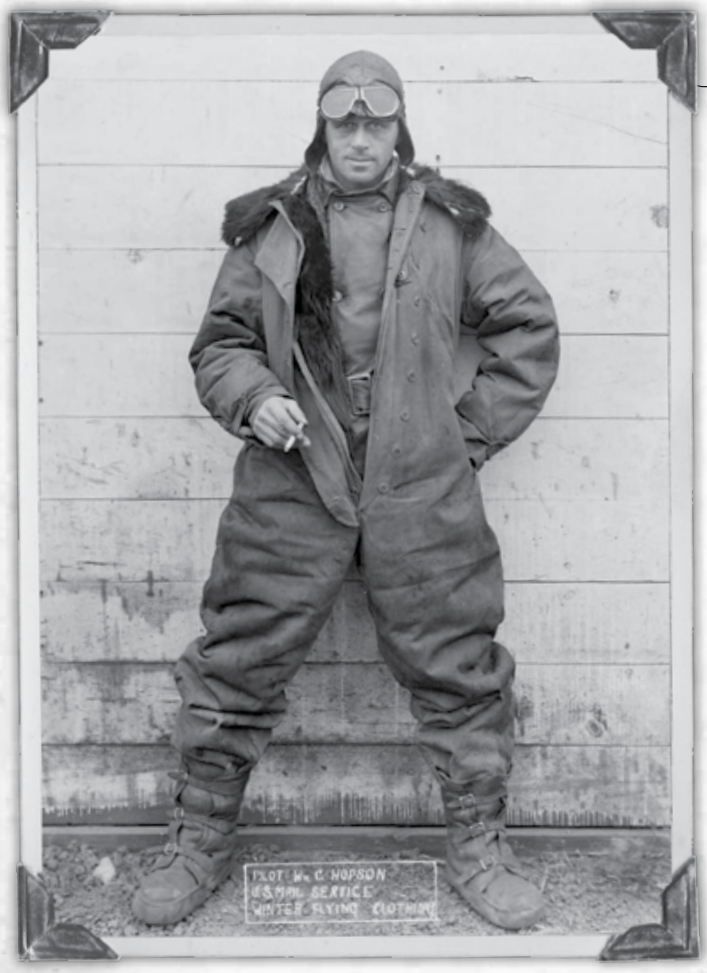
(11) Outra Língua (01%)

Especifique a língua. Um indivíduo pode conhecer qualquer número de línguas. A habilidade representa a chance do usuário de compreender, falar, ler e escre-

ver em uma língua diferente da sua. Línguas antigas ou desconhecidas comparáveis a Aklo não podem ser escolhidas, mas línguas mundanas podem. Ocasionalmente o guardião pode determinar que há um número de seções complexas em um documento ou discurso, e pode pedir por vários rolamentos da habilidade, um para cada seção. Além disso, o guardião pode reduzir momentaneamente a habilidade do usuário em uma língua caso seja encontrada uma fala arcaica ou uma escrita muito antiga. Normalmente, um único rolamento bem-sucedido de Outra Língua compreende um livro inteiro.

Se um investigador tem alguns pontos em uma determinada Outra Língua, ele compreende a essência de uma conversa normal. Um personagem precisa de INTx5 pontos ou mais em uma segunda língua para se passar por um nativo. Existem espaços em branco na ficha do investigador para outras línguas.

Para identificar uma língua humana que esteja em uso atualmente, role a característica Saber. Para identificar uma língua humana extinta, role a habilidade Arqueologia. Para identificar uma língua alienígena, utilize Mitos de Cthulhu ou talvez Ocultismo.



Persuadir (15%)

Use Persuadir para convencer um alvo sobre uma ideia, conceito ou crença em particular (assim como Lábia, a habilidade Persuadir pode ser empregada com relação a uma inverdade). Ao contrário de Lábia, os efeitos de Persuadir perduram indefinidamente e insidiosamente, talvez por anos, até que eventos, ou outro rolamento de Persuadir, mudem a opinião da vítima. O uso bem-sucedido de Persuadir pode durar por horas ou mesmo dias, dependendo do objetivo.

Pesquisar Biblioteca (25%)

De muitas maneiras, esta é a habilidade mais importante no jogo. Pesquisar Biblioteca permite que um investigador encontre um livro, jornal ou referência em uma biblioteca ou coleção de documentos, desde que aquele item esteja lá. Cada uso desta habilidade significa quatro horas de procura contínua. Um investigador raramente tem chance de fazer mais que duas tentativas por dia.

Esta habilidade pode localizar uma coleção especial de livros raros, mas Lábia, Persuadir, Barganha, Crédito, suborno ou credenciais especiais podem ser necessários para se obter acesso aos livros.

Pilotar (01%)

O equivalente no ar/água de Dirigir Automóvel, esta é a habilidade para manobrar aparelhos que voam ou navegam. Um investigador pode possuir muitas versões dessa habilidade na sua ficha. Cada uma delas inicia em 01%.

- A habilidade Pilotar Aeronave muda de acordo com a época. Pilotar Barco não muda, e não distingue entre veleiro e embarcação motorizada. Tempo ruim, má visibilidade e dano se aplicam a embarcações e aeronaves da mesma maneira.

- Um usuário com menos de 15% na habilidade sabe apenas o suficiente para não se colocar numa situação perigosa. Ele pode navegar ou voar em um dia calmo com boa visibilidade, mas precisa rolar Sorte para decolar e aterrissar, atracar, mudar a vela, analisar o vento e a corrente, etc. Guardiões podem exigir um rolamento de Pilotar em caso de tempestades, navegação por meio de instrumentos, baixa visibilidade e outras situações difíceis.

Pilotar Aeronave: permite compreender e ser competente com uma classe geral de aeronave nomeada abaixo. Em toda aterrissagem, até nas me-

lhores condições, é preciso fazer um teste de Pilotar. Se as condições forem boas, dobre a chance de sucesso. Se as condições forem ruins, o piloto aterrissa com sua chance normal. Uma falha pode representar avarias na aeronave, que precisa de reparo antes de poder decolar novamente. Piloto e passageiros podem precisar fazer um teste de Sorte para evitar um ferimento. Um 00 no resultado é um desastre memorável resultando, no mínimo, na morte do piloto.

- Cada classe de aeronave conta como uma habilidade diferente, e deve ser listada independente uma da outra, ou como o guardião achar melhor: 1890, apenas Pilotar Balão; 1920, apenas Pilotar Balão/Dirigível/Avião Civil a hélice; nos dias atuais, Pilotar Avião Civil a hélice, Pilotar Jato Civil, Pilotar Avião de Carreira, Pilotar Jato de Guerra, Pilotar Helicóptero.

Pilotar Barco: permite compreender o comportamento de pequenos barcos motorizados e a vela em ventanias, tempestades e marés, além de poder ler a ação do vento e das ondas para sugerir obstáculos escondidos e a aproximação de tempestades. Em uma ventania, um velejador novato irá encontrar dificuldade em atracar um barco a remo.

Pistola (20%)

Use esta habilidade para todas as armas de fogo similares a uma pistola e que disparem tiros individuais. Para pistolas-metralhadoras (MAC-11, Uzi, etc.), na época atual, use a habilidade Submetralhadora para atirar. A diferença na taxa de tiro entre as pistolas deve-se tanto ao recuo e ao tempo necessário para mirar em um novo alvo quanto à diferença no mecanismo entre um revólver e uma semiautomática.

Recarregar e atirar corretamente uma pistola de pólvora negra pode, caso o guardião desejar, exigir também um rolamento bem-sucedido de História.

Primeiros Socorros (30%)

Representa a porcentagem de chance de acordar alguém inconsciente ou atordoado, imobilizar um braço quebrado, tratar de uma queimadura, ressuscitar uma vítima de afogamento, etc. Primeiros Socorros não têm nenhum efeito em doenças ou envenenamento, a menos que o guardião permita o rolamento. Se tratado com Primeiros Socorros, a taxa de cura de um investigador é de 1D3 pontos por semana (se internado em um hospital e com tratamento bem-sucedido em Medicina, a taxa aumenta 2D3 por semana).

Um rolamento fracassado nesta habilidade significa que o usuário precisa esperar uma quantidade de tempo razoável para tentar novamente (usando outro método, uma vez que o que ele tentou fazer anteriormente não funcionou), mas outro praticante pode fazer uma tentativa na próxima rodada.

- Um sucesso com esta habilidade permite ao usuário curar imediatamente 1D3 pontos de vida causados por um único ataque ou ferimento. Um investigador que tenha sofrido múltiplos ferimentos a bala pode receber Primeiros Socorros para cada um, contanto que eles não tenham ocorrido na mesma rodada de combate.
- Na mesma rodada, ou rodada seguinte, um investigador que morreu pode retornar à vida caso o tratamento de emergência aumente seus pontos de vida para pelo menos +1.
- Um sucesso em Primeiros Socorros acorda imediatamente qualquer vítima de um ataque de nocaute e, se o guardião desejar, qualquer pessoa que esteja inconsciente por outra razão.

Uma vez que um personagem tenha usado Primeiros Socorros com sucesso em um ferimento, usar essa habilidade uma segunda vez ou a habilidade Medicina não tem nenhum outro efeito no mesmo ferimento. Um novo ferimento seria tratado em separado. O uso desta habilidade leva uma rodada de combate, ou como o guardião determinar. Consulte também Medicina.

Psicanálise (01%)

Permite ao usuário conter a insanidade temporária ou indefinida por um dia ou mais. Se a condição persistir além desse período, a insanidade da pessoa retorna, e é curada apenas com o tempo. Esse tratamento de emergência leva uma hora para ser realizado e pode ser feito apenas uma vez por incidente de insanidade, não importa quantos analistas estejam disponíveis.

- O tratamento de um a psicoterapeuta pode adicionar pontos de Sanidade durante uma insanidade duradoura. Consulte **Sanidade**, pág. 81.
- Psicanálise não pode aumentar os pontos de Sanidade de uma pessoa além de PODx5, nem acima de 99-Mitos de Cthulhu.

A habilidade se refere a vários tipos de terapias emocionais, não apenas ao processo Freudiano. Psicoterapia formal era pouco conhecida em 1890, embora alguns processos fossem tão antigos como a humanidade. Algumas vezes era vista como uma fraude, mesmo em 1920. O termo comum para um analista ou um estudante de desordens emocionais era *alienista*. Nos dias atuais, surgiu uma combinação de terapias, e esta habilidade pode agora ser chamada de Tratamento Psiquiátrico.

Psicologia (05%)

Uma habilidade comum para todos os seres humanos, que permite ao usuário estudar um indivíduo e formar uma ideia de sua motivação e seu caráter. Normalmente, o guardião deve fazer o rolamento para esta habilidade e manter o resultado em segredo, anunciando apenas a informação, verdadeira ou falsa, que o usuário conseguiu. Jogadores não devem esperar que esta habilidade revele uma farsa habilmente construída, a menos que a confiança da pessoa seja abalada de alguma maneira.

Pulo (25%)

Com um sucesso, o investigador pode pular para cima e se segurar, pular para baixo e cair sem se machucar, pular por sobre uma fenda de uma largura igual à altura do investigador, ou correr e então pular uma distância igual a duas vezes a altura do saltador. Quando estiver caindo, um rolamento bem-sucedido de Pulo prepara o personagem para a queda, subtraindo 1D6 pontos de vida do dano causado pela queda.

Punho/Soco (50%)

Uma habilidade autoexplicativa que pode ser usada com um punho fechado, um golpe de caratê, um soco giratório, um tapa violento, etc. A habilidade Punho/Soco pode ser usada para aparar Chute e Cabeçada. Artes Marciais pode aumentar o impacto desta habilidade, e a regra de nocaute se aplica a ela.

Química (01%)

Um estudo da composição das substâncias, dos efeitos de temperatura, energia e pressão sobre elas, e de como afetam umas às outras. Com Química, é possível criar ou extrair componentes químicos complexos, incluindo explosivos simples, venenos, gases e ácidos, exigindo no mínimo um dia com os equipamentos e produtos químicos necessários. O usuário pode também analisar uma substância desconhecida, utilizando o equipamento e reagentes próprios para a análise.

Rastrear (10%)

Com Rastrear, um investigador pode seguir uma pessoa, veículo, ou animal em terra macia e coberta de folhas. Subtraia 10% da chance de sucesso para cada dia após a trilha ter sido feita. Chuva pode tornar impossível o rastreamento. Uma pessoa não pode ser rastreada na água, sobre concreto, ou à noite, com exceção de circunstâncias incomuns.

Reparo Elétrico (10%)

Permite ao investigador reparar e reconfigurar equipamentos elétricos, como ignição de automóveis, motores elétricos, caixas de fusíveis e alarmes contra roubo. Na época atual, tem pouco a ver com Eletrônica. Para se consertar um aparelho elétrico, podem ser necessárias ferramentas ou peças específicas. Tarefas na década de 1920 podem exigir a combinação desta habilidade com Reparo Mecânico.

Reparo Mecânico (20%)

Permite ao investigador reparar uma máquina quebrada, ou criar uma nova. Investigadores com esta habilidade podem também executar tarefas relativas à carpintaria básica e encanamento. Ferramentas ou peças especiais podem ser necessárias. Esta habilidade pode abrir fechaduras comuns, mas nada muito avançado. Procure a habilidade Chaveiro. Reparo Mecânico é uma habilidade associada a Reparo Elétrico, e ambas

podem ser necessárias para consertar um aparelho complexo como um automóvel ou um avião.

Rifle (25%)

O usuário pode atirar usando qualquer tipo de rifle, seja monotiro, de repetição ou semiautomático. Use esta habilidade com fuzis de assalto que atiram um único tiro ou uma rajada, ou quando uma espingarda é utilizada com munição do tipo "zagalote".

Tiros por rodada podem variar por causa da ação e do recuo da arma, e o tempo subsequente necessário para mirar no alvo.

Caso queira, o guardião pode exigir um rolamento de História para atirar e recarregar corretamente um rifle de pólvora negra. O guardião pode também optar por combinar Rifle e Espingarda em uma única habilidade, diferenciando entre elas apenas a granulagem do chumbo e a munição.

Submetralhadora (15%)

Quando estiver atirando com qualquer pistola automática ou submetralhadora, use esta habilidade. Nos dias atuais, pistolas automáticas, como a *Skorpion*, podem ser tão pequenas que a habilidade Pistola deve ser usada quando for disparado um único tiro. Não existem submetralhadoras em 1890.

Sobre a Tabela de Resistência

Esta formula determina a chance na Tabela de Resistência:

Chance Básica de Sucesso = 50% mais Característica Ativa x 5 menos Característica Passiva x 5

Apesar de a Tabela de Resistência impressa chegar apenas a 31 em cada eixo, as dimensões pode se estender até onde se desejar. Os resultados são válidos.

Para calcular mentalmente a posição na tabela, subtraia o valor menor do maior e multiplique a diferença por 5: em seguida adicione ou subtraia o resultado de 50 para obter a chance em porcentagem. A diferença entre adicionar ou subtrair depende apenas de o número maior ser a força ativa ou passiva, respectivamente.

Habilidades e Chance Básica

Agarrar 25%	Escalar 40%	Ocultar 15%
Antropologia 01%	Esconder 10%	Ocultismo 05%
Arqueologia 01%	Escutar 25%	Ofício 05%
Arremessar 25%	Espingarda 30%	Op. Máquina Pesada 01%
Arte 05%	Esquiva ..... DES x2%	Outra Língua 01%
Artes Marciais 01%	Farmácia 01%	Persuadir 15%
Astronomia 01%	Física 01%	Pesquisar Biblioteca 25%
Barganha 05%	Fotografia 10%	Pilotar 01%
Biologia 01%	Furtividade 10%	Pistola 20%
Cabeçada 10%	Geologia 01%	Primeiros Socorros 30%
Cavalgar 05%	História 20%	Psicanálise 01%
Chaveiro 01%	História Natural 10%	Psicologia 05%
Chute 25%	Lábia 05%	Pulo 25%
Computação 01%	Língua Nativa ..... EDU x5%	Punho/Soco 50%
Contabilidade 10%	Localizar 25%	Química 01%
Crédito 15%	Medicina 05%	Rastrear 10%
Direito 05%	Metralhadora 15%	Reparo Elétrico 10%
Dirigir Auto./Cavalos 20%	Mitos de Cthulhu 00%	Reparo Mecânico 20%
Disfarce 01%	Nadar 25%	Rifle 25%
Eletrônica 01%	Navegar 10%	Submetralhadora 15%

Notas sobre Habilidades

Computação e Eletrônica disponíveis apenas nos dias atuais.

Nenhuma submetralhadora está disponível para venda na década de 1890.

A Tabela de Armas lista várias habilidades de arma e ataques.

Em 1890, Psicanálise não é disponível como habilidade para a ocupação Médico.

Em 1890, Pilotar é apenas Pilotar Balão ou Pilotar Barco. Em 1920, é Pilotar Balão / Dirigível / Avião Civil; nos dias atuais, Pilotar Avião Civil / Jato Civil / Avião de Carreira / Jato de Guerra / Helicóptero / Balão / Dirigível / Barco.

Em 1890, Dirigir Cavalo começa em 20%. Em outras épocas, Dirigir Automóvel começa em 20%.

Tabela de Resistência

Característica Ativa

Característica Passiva	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
22	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
23	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
24	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
27	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
31	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Role 1D100. Um resultado menor que o número listado constitue sucesso.

Tabela de Armas

ARMAS CORPO A CORPO	Chance-Base	Dano	Distância	Ataques	Balas	PV	Valor	Def.	Época
Florete de esgrima*, afiada	20	1D6+1+bd	Toque	1	-	10	4/6/70	-	Todas
Bengala espada*	20	1D6+bd	Toque	1	-	10	10/25/100	-	Todas
Espadim / Florete pesado*	10	1D6+1+bd	Toque	1	-	15	6/20/150	-	Todas
Sabre de cavalaria	15	1D8+1+bd	Toque	1	-	20	15/30/75	-	Todas
Lança de cavalaria*	10	1D8+1+1D6**	Toque	1	-	15	15/25/150	-	Todas
Machado	20	1D8+2+bd	Toque	1	-	15	3/5/10	-	Todas
Machadinha / Foice	20	1D6+1+bd	Toque	1	-	12	2/3/9	-	Todas
Faca de luta* (punhal, etc.)	25	1D4+2+bd	Toque	1	-	15	1/2/15	-	Todas
Cutelo*	25	1D6+bd	Toque	1	-	12	1/2/7	-	Todas
Faca pequena* (canivete, etc.)	25	1D4+bd	Toque	1	-	9	0.50/2/6	-	Todas
Porrete	40	1D8+bd	Toque	1	-	4	0.60/2/15	-	Todas
Taco grande / bastão de críquete / atiçador	25	1D8+bd	Toque	1	-	20	1/3/35	-	Todas
Taco pequeno / cassetete	25	1D6+bd	Toque	1	-	15	1/3/35	-	Todas
Garrote	15	Estrangular***	Toque	1	-	1	0.20/0.50/3	-	Todas
Chicote	05	1D3 ou agarrar	10 pés	1	-	4	2/5/50	-	1890, 1920
Bumerangue de guerra	Arremessar%	1D8	Ver Arremessar	1/2	-	8	1/2/40	-	Raro
Pedra atirada	Arremessar%	1D4	Ver Arremessar	1	-	-	-	-	Todas
Lança arremessada	Arremessar%	1D8+1	Ver Arremessar	1/2	-	15	1/1/25	-	Raro
Chackram	25	1D6+1+1/2 bd	Arremessar%	1	-	15	0.50	-	Todas
Tocha queimando	10+ fogo na roupa%	1D6	Toque	1	-	15	0.50	-	Todas
Taser (IEM)†	20	Atordoar	DES em pés (máx. 14)	1	Varia	8	400	95	Presente
Taser (contato)	Punho/Soco%	Atordoar	Toque	1	Varia	7	200	97	Presente
Spray de pimenta†	DES x5	Atordoa 2D10 min.	1/2 DES em pés	1	25 esguichos	4	10	00	Presente
Fio de eletricidade, carga de 110 volts	Rep. Elétrico%	1D8+ atordoar	Toque	1	-	6, caixa de fusíveis	-	-	1920, presente
Fio de eletricidade, carga de 220 volts	Rep. Elétrico%	2D8+a atordoar	Toque	1	-	6, caixa de fusíveis	-	-	Presente
Serra elétrica	20%	2D8	Toque	1	-	20	300	97	Presente
PISTOLAS*									
Pistola de pederneira	20	1D6+1	10 metros	1/4	1	8	15/30/300	95	Raro
Automática .22	20	1D6	10 metros	33	6	6	25/190	00	1920, presente
Derringer .25 (1C)	20	1D6	3 metros	1	1	5	4/12/55	00	1890, 1920
Revólver .32 ou 7.65mm	20	1D8	15 metros	3	6	10	6/15/200	00	Todas
Automática .32 ou 7.65mm	20	1D8	15 metros	3	8	8	20/350	99	1920, presente
Revólver Magnum .357	20	1D8+1D4	20 metros	1	6	11	425	00	Presente
Revólver .38 ou 9 mm	20	1D10	15 metros	2	6	10	8/25/200	00	Todas
Automática .38	20´	1D10	15 metros	2	6	8	30/375	99	1920, presente
Glock 17 Automática 9 mm	20	1D10	20 metros	3	17	8	500	98	Presente
Luger modelo P08	20	1D10	20 metros	2	8	9	75/600	99	1920, presente
Revólver 41	20	1D10	15 metros	1	6	10	20	00	1890
Revólver Magnum .44	15	2D6+2	30 metros	1	6	12	475	00	Presente
Revólver .45	20	1D10+2	15 metros	1	6	10	10/30/300	00	todos
Automática .45	20	1D10+2	15 metros	1	7	8	40/375	00	1920, presente
IMI Desert Eagle	20	3D6+3	30 metros	1	7	9	650	94	presente
RIFLES, consulte também rifles de assalto*									
Rifle Springfield .58	25	1D10+4	60 metros	1/4	1	12	10/25/325	95	Raro
Rifle de ação por ferrolho .22	25	1D6+2	30 metros	1	6	9	10/13/70	99	Todas
Carabina de repetição .30	25	2D6	50 metros	1	6	8	12/19/150	98	Todas
Rifle Martini-Henry .45	25	1D8+1D6+3	80 metros	1/3	1	12	15/5/275	00	1890
Rifle de ar Col. Moran	15	2D6+1	20 metros	1/3	1	7	200	88	1890
Rifle Garand M1. M2	25	2D6+2	110 metros	1/2	8	11	400	00	2ª GM, depois
Carabina SKS	25	2D6+1	90 metros	2	10	10	500	97	Presente
Lee-Enfield .303	25	2D6+4	110 metros	1/2	10	12	25/50/300	00	Todas
Rifle de ação por ferrolho .30-06	25	2D6+4	110 metros	1/2	5	12	30/75/175	00	Todas
Rifle semiautomático .30-06	25	2D6+4	130 metros	1	5	12	275	00	Presente
Rifle Marlin .444	25	1D8+1D6+4	90 metros	1	5	12	400	98	Presente
Arma de matar elefante (2C)	15	3D6+4	100 metros	1 ou 2	2	12	100/400/1800	00	Todas
ESPINGARDAS*									
Espingarda Calibre 20 (2C)	30	2D6/1D6/1D3	10/20/50 metros	1 ou 2	2	12	25/35/raro	00	1890, 1920
Espingarda Calibre 16 (2C)	30	2D6+2/1D6+1/1D4	10/20/50 metros	1 ou 2	2	12	30/40/raro	00	1890, 1920
Espingarda Calibre 12 (2C)	30	4D6/2D6/1D6	10/20/50 metros	1 ou 2	2	12	30/40/raro	00	1890, 1920
Espingarda Calibre 12 (deslizante)	30	4D6/2D6/1D6	10/20/50 metros	1	5	10	75/45/100	00	1920, presente
Espingarda Calibre 12 (semiautomática)	30	4D6/2D6/1D6	10/20/50 metros	2	5	10	75/45/100	00	Presente
Espingarda Calibre 12 (2C, serrada)	30	4D6/1D6	5/10 metros	1 ou 2	2	14	15/Ind./Ind.	00	1920
Espingarda Calibre 10 (2C)	30	4D6+2/2D6+1/1D6	10/20/50 metros	1 ou 2	2	12	35/raro/raro	00	1890
Bellini M3 Calibre 12 (dobrável)	30	4D6/2D6/1D6	12/20/50 metros	2	7	14	895	00	Presente
SPAS Calibre 12 (dobrável)	30	4D6/2D6/1D6	10/20/50 metros	1	8	6	600	98	Presente
	Chance-Base	Dano	Distância	Ataques	Balas	PV	Valor	Def.	Época

Tabela de Armas

RIFLES DE ASSALTO									
AK-47 ou AKM	25	2D6+1	90 metros	2 ou rajada	30	12	200	00	Presente
AK 74	25	2D8	120 metros	2 ou rajada	30	12	1000	97	Presente
Barret M82	25	2D10+4	210 metros	1	11	12	3000	96	Presente
FN FAL	25	2D6+3	100 metros	1 ou rajada	20	11	1500	97	Presente
Galil AR	25	2D6+3	110 metros	1 ou rajada	20	12	2000	98	Presente
M16A2	25	2D8	130 metros	1 ou rajada de 3	30	11	Ind.	97	Presente
Steyr AUG	25	2D6	120 metros	1 ou rajada	30	12	1100	99	Presente
Beretta AR70/90	25	2D6	120 metros	1/3/rajada	30	12	2800	99	Presente
SUBMETRALHADORA									
Thompson	15	1D10+2	20 metros	1 ou rajada	20/30/50	8	Ind./Ind.	96	1920
Heckler & Koch MP5	15	1D10	45 metros	2 ou rajada	15/30	10	Ind.	97	Presente
Ingram MAC-11	15	1D10	45 metros	2 ou rajada	32	6	750	96	Presente
Skorpion SMG	15	1D8	20 metros	3 ou rajada	20	6	Ind.	96	Presente
Uzi SMG	15	1D10	40 metros	2 ou rajada	32	8	1000	98	Presente
METRALHADORA									
Metralhadora modelo 1882	15	2D6+4	100 metros	Rajada	200	20	1000/200/6500	96	1890
Browning Rifle Aut. M1918	15	2D6+4	90 metros	½ ou rajada	20	11	Ind./ 800	00	1920
.30 Browning M1917A1, com correia de munição	15	2D6+3	150 metros	Rajada	250	12	-/3000/Ind.	96	1920
Maschinengewehr-42 7.92mm, com c. de munição	15	2D6+4	200 metros	Rajada	300	18	Rara	00	2ª G.M.
FN Minimi, 5.56mm, clip/correia de munição	15	2D8	130 metros	Rajada	30/200	11	Ind.	99	Presente
EXPLOSIVOS, ARMAS PESADAS, OUTROS									
Coquetel Molotov	Arremessar%	2D6 + Sorte para queimar	Arremesso	½	1 apenas	1	Ind./Ind.	95	1920, presente
Pistola de Sinalização	25	1D10+1D3 de queimadura	10	½	1	11	10/15/75	00	Todas
Lançador de Granada M79	25	3D6/2j	20	1/3	1	12	Ind.	99	Presente
Banana de dinamite	Arremessar%	5D6/2j	Arremesso	½	1 apenas	1	1/2/5	99	Todas
Estopim	Rep. Eletr.%	2D6/1j	Ind.	Ind.	Um uso	3	$20/caixa	00	Todas
Bomba Caseira	Rep. Eletr. %	D6/3j	No local	Um uso	1 apenas	3	Ind./Ind./Ind.	95	Todas
Explosivo plástico (C-4), 4 oz. (onças)	Rep. Eletr. %	6D6/3j	No local	Um uso	1 apenas	15	Ind.	99	Presente
Granada de mão	Arremessar%	4D6/4j	Arremesso	½	1 apenas	8	Ind./Ind.	00	1920, presente
Morteiro 81 mm	01	6D6/6j	500 metros	2	Separado	10	Ind.	00	Presente
75 mm Peça de Artilharia	01	10D6/2j	500 metros	¼	Separado	40	3000/1500/-	99	1920, presente
120 mm canhão de tanque, estabilizado	01	15D6/4j	2000 metros	1	Separado	35	Ind.	00	Presente
Rifle montado em navio 5-inch (polegadas)	01	12D6/4j	3000 metros	2	Auto-magazine	50	Ind.	98	Presente
Mina AP	Ocultar % + Sorte	4D6/5j	No local	No local	Um uso	9	Ind./Ind.	99	1920, presente
Mina Claymore	Sorte	6D6+6/3D6+2/1D6	10/25/50 metros	No local	Um uso	12	Ind.	99	Presente
Lança-chamas	05	2D6+choque	25 metros	1	Pelo menos 10	6	Ind./Ind.	93	1920, presente
GE Mini-Gun****	15	2D6+4	400 metros	33	4000	14	Ind.	98	Presente
LAW*****	15	8D6/1j	150 metros	1	1	10	Ind.	98	Presente
Arco de Caça	01	1D6+bd	30 metros	1	1	6	Ind.	90	1890

+bd – mais o bônus no dano, que varia de acordo com o indivíduo.

Especial – veja Agarrar na seção de habilidades para as possibilidades.

Atordoar – pode aparar, mas não pode agir por 1 ou 1D6 rodadas, ou quando o guardião indicar; POD x1 para não ficar temporariamente cego.

Rifle de ar Col. Moran – utiliza ar comprimido em vez de pólvora, realizando uma operação relativamente silenciosa.

1C, 2C – 1 cano, 2 canos.

1/2, 1/3 – atirada com precisão na segunda / terceira rodada.

1 ou 2 – um ou ambos os canos podem atirar na mesma rodada.

* – esta arma ou classe de arma pode empalar.

** – o dano no bônus listado leva em conta o impulso do cavalo.

*** – utilize as regras de afogamento para determinar a perda de pontos de vida ou a morte.

**** – metralhadoras no sistema *gatling*, são sempre montadas em helicópteros. Carregá-las exige um mínimo de FOR 16 e TAM 16.

***** – Arma Antitanque Leve (*Light Anti-tank Weapon*), descartável.

† – não use a regra de distância à queima-roupa para esta arma.

†† – um empalamento corta ao acaso um dos braços.

Rajada – a opção de rajada não está disponível para civis; o preço reflete o valor no mercado negro.

Ind. - indisponível na configuração automática ou em todas as outras. É ilegal possuir uma automática. O kit de conversão pode estar disponível.

def. – Número de Defeito – com qualquer resultado no ataque igual ou maior do que número de defeito da arma, o atirador não apenas erra – sua arma simplesmente não atira. Se a arma for um revólver, ou uma espingarda de recarga por abertura ou de ação por ferrolho, o problema é apenas uma bala com defeito. Se a arma funcionar por ação de alavanca, o problema é mecânico. Consertar a arma leva 1D6 rodadas mais um rolamento bem-sucedido de Reparo Mecânico ou da arma de fogo utilizada (por exemplo, a habilidade Rifle pode consertar um rifle). O usuário pode continuar tentando até consertar, ou destruir o mecanismo com um resultado de 96-00 em Reparo Mecânico.

Bala sólida de espingarda (zagalote) – calibre 10 1D10+8, calibre 12 1D10+6, calibre 16 1D10+5, calibre 20 1D10+4; distância-base 50 metros; balas podem empalar.

Raro – talvez obsoleto, um modelo de colecionador, ou talvez ilegal.

Valor na época – preços nos dias atuais refletem o mercado de colecionadores, já os preços de 1920 não.

2m, 3m, etc. – dano no raio de explosão em metros; dano em cada metro a mais diminui em 1D6 por metro.

Mina Claymore – a arma tem um cone de fogo; permite um efeito nominal de 120 graus

Regras Rápidas para Lesões

Além da agressão intencional, existem muitas maneiras de sofrer um ferimento. Toda lesão custa pontos de vida, o que normalmente se recupera com o tempo. Mais raramente, uma lesão pode custar pontos de vida e CON ou APA; essa lesão nunca é totalmente recuperada. A perda de um membro é um exemplo disso.

Ácido

Dano de Ácido é uma função da molaridade (relativa diluição) do ácido, um assunto muito complexo para ser explicado aqui. Para o propósito do jogo, apenas um contato significativo é de interesse, como a imersão de uma mão ou braço.

- Ácido fraco custa 1D3-1 pontos de vida por rodada.
- Ácido forte custa 1D4 pontos de vida por rodada.
- Ácido muito forte custa 1D6 pontos de vida por rodada.

Afogamento e Sufocamento

Utilize esta regra para afogamento ou ao falhar em um teste de Nadar, e use o mesmo processo para estrangulamento ou para dramatizar o efeito de uma nuvem de gás sem nenhum oxigênio.

Se o investigador é incapaz de respirar, o jogador deve tentar rolar menos que sua CONx10 no D100 durante a primeira rodada de combate. Na segunda rodada, o valor diminui para CONx9. Na terceira rodada, o valor deve ser menor que CONx8, e assim por diante, até chegar a CONx1. O multiplicador continua sendo CONx1 nas rodadas seguintes.

Um personagem surpreendido não tem tempo de se preparar inalando o ar, assim, o guardião pode optar por diminuir o multiplicador desde o início. Frequentemente, CONx6 é apropriado.

Se um rolamento falhar, o personagem inalou o que não deveria ser respirado ou começou a sofrer um sério dano ao sistema respiratório ou cérebro. Ele perde 1D6 pontos de vida. Em cada rodada seguinte, a vítima perde automaticamente outros 1D6 pontos de vida. Continue a rolar dano até que consiga fugir ou ser resgatado, ou morra.

Explosão

Explosões são uma combinação de dano de choque e projétil. Calcule o efeito de uma explosão em termos do poder da explosão e do raio de ação em metros.

O dano da explosão diminui em 1D6 para cada raio de ação estabelecido a partir do ponto de explosão. Assim, uma banana de dinamite faz 5D6 de dano nos primeiros dois metros, 4D6 a 3-4 metros, 3D6 a 5-6 metros, e assim por diante. Um projétil atirado por um tanque Abrams provoca 15D6 de dano nos primeiros 4 metros de raio, 14D6 entre 5 e 8 metros, 13D6 entre 9 e 12 metros, e assim por diante.

Para aplicar o dano, subtraia de cada alvo pontos de vida iguais ao total do dano rolado. Faça um rolamento para cada alvo.

Para mudar a força de uma explosão: o dobro da carga aumenta o dano e o raio de ação em 50%, e a metade da carga diminui o dano e o raio de ação em um terço.

Queda

Uma queda livre custa 1D6 pontos de vida para cada três metros de altura, ou a fração além dos primeiros três metros. Com um rolamento bem-sucedido da habilidade Pulo ao saltar, o investigador perde 1D6 pontos de vida a menos. Isso é um bônus por estar preparado.

Fogo

Ameaças aos investigadores por fogo devem ser planejadas com cuidado pelo guardião. Existem muitos tipos e causas de fogo. A temperatura pode ser entre 200°C e milhares de graus. A dimensão do fogo pode variar de um fósforo ou uma tocha até um quarteirão em chamas. Além de queimaduras, lesões ou mesmo a morte pode decorrer frequentemente de asfixia ou inalação de gases tóxicos.

Se o dano da queimadura chegar a mais da metade dos pontos de vida do investigador, ele pode causar perda de APA ou CON, além dos pontos de vida.

- A chama de uma tocha inflige 1D6 de dano a cada rodada que é estocada contra o alvo. O alvo tem de rolar Sorte para evitar que o cabelo e as roupas queimem. Se elas queimarem, a vítima continua a perder 1D6 pontos de vida por rodada automaticamente mesmo sem estar em contato com a tocha. Utilize um rolamento de Sorte ou Primeiros Socorros para apagar o fogo, ou talvez um rolamento de Sanidade para evitar o pânico.
- Uma fogueira grande inflige 1D6+2 de dano a cada rodada. O cabelo e as roupas do alvo também são engolfados.
- Um aposento de tamanho médio em chamas inflige 1D6+2 pontos de vida por rodada para cada pessoa presa dentro dele. Cada personagem deve fazer um rolamento de Sorte a cada rodada, e um fracasso significa que é necessário fazer rolamentos para evitar a asfixia como na regra de sufocamento.
- Incêndios maiores são casos especiais, a serem descritos individualmente. A morte deve sempre ser uma ameaça.

Veneno

Cada veneno tem um valor numérico. Quanto maior o valor, mais mortal e rápido é o veneno. O valor do veneno é indicado pela abreviação POT, de potência.

Exemplos de Veneno

Veneno	*Velocidade do efeito*	*POT*	*Sintomas*
Amanita	6-24 horas	15	Violentas dores estomacais, vômito, icterícia
Arsênico	30 minutos a 24 horas	16	Dor ardente, vômito, diarreia violenta
Beladona	2 horas a 2 dias	16	Aumento nos batimentos cardíacos, visão debilitada, convulsões
Cascavel	15-60 minutos	10	Vômitos, espasmos violentos, visão amarelada
Cianeto	1-15 minutos	20	Tonteira, convulsões, desmaio
Clorofórmio	1 rodada	15	Inconsciência, dificuldade de respirar
Cobra	15-60 minutos	16	Convulsões, insuficiência respiratória
Curare	1 rodada	25	Paralisia muscular, insuficiência respiratória
Escorpião	24-48 horas	9	Dor intensa, fraqueza, hemorragia
Estricnina	10-20 minutos	20	Contrações violentas do músculo, asfixia
Flunitrazepam (Rohypnol)	15-30 minutos	18	perda de olfato e paladar, inconsciência por 4-8 horas
Hidrato de cloral	1-3 minutos	17	Inconsciente por 1 hora; para cada dose a mais, aumente o efeito por 1 hora mais uma chance de 10% de insuficiência respiratória
Pílulas para dormir	10-30 minutos	6	Sono normal; para cada dose a mais, aumente a chance em 5% de insuficiência respiratória
Viúva negra	2-8 horas	7	Calafrios, suor, náusea

Use a Tabela de Resistência para comparar o valor de potência do veneno contra a CON do alvo. O veneno é a força que está atacando. Se o veneno superar a CON do alvo, então alguma coisa de ruim acontece. Normalmente a vítima perde uma quantidade de pontos de vida igual à POT do veneno.

Se o veneno falhar em superar a CON da vítima, o resultado não é muito sério. Talvez a vítima perca apenas metade da POT em pontos de vida, ou nenhum dano ocorre. O guardião deve decidir com base no veneno e sua aplicação.

A tabela de exemplos de veneno presume de forma fictícia uma "dose comum", mais ou menos igual a uma única mordida ou aplicação. O guardião deve ajustar o valor de acordo com as condições no jogo. Apenas o guardião pode determinar se uma dose é suficiente para matar. Venenos de atuação rápida começam a funcionar em uma ou duas rodadas de combate. Morte por cianeto pode acontecer em cerca de um minuto. Muitos venenos são lentos, de modo que o envenenador deve ser sutil. Os sintomas mencionados são apenas alguns dos que são possíveis.

Exemplos de Armadura

Armadura	*Dano Absorvido*
Jaqueta de Couro Pesada	1 PV
Capacete da Primeira Guerra Mundial	2 PV
2,5 cm de Madeira de lei	3 PV
Pele de Elefante	4 PV
Capacete do Exército Americano (atual)	5 PV
Colete de Kevlar pesado	8 PV
15 cm de Concreto	9 PV
Armadura Militar	12 PV
4 cm de Vidro à Prova de Bala	15 PV
5 cm de Placa de Aço	19 PV
Saco de Areia Grande	20 PV

Regras Rápidas de Combate

Armadura

Algumas criaturas têm um número de Armadura listado nas suas estatísticas, representando uma pele dura, uma camada grossa de músculos e gordura, ou um corpo extraterreno. Humanos têm usado uma variedade de armaduras, desde couro curtido até vestes à prova de balas. A quantidade e o tipo de dano contra os quais uma armadura pode proteger é algo que cabe a investigadores criativos explorar.

A proteção da Armadura não é perdida se um ataque a penetra. Uma armadura possui uma grande área de superfície, e buracos de balas e facas são pequenos. A chance de penetrar a armadura no mesmo lugar duas vezes é muito pequena para ser considerada.

Para lidar com armaduras no jogo, subtraia o número listado do dano rolado.

Esquiva

Todo investigador tem esta habilidade. Juntamente com o rolamento de Sorte, a Esquiva pode ser o último recurso em momentos de perigo. Lembre-se disso.

Empalamento

Um resultado de empalamento pode ser obtido por uma arma de combate corpo a corpo pontiaguda e por todas as armas de fogo. Armas sem corte e ataques pessoais não podem empalar.

Se um atacante rolar no D100 um resultado igual ou menor que um quinto do máximo de sua habilidade no ataque, ocorre um empalamento. Isso significa que a arma ou a bala acertou um ponto vital: por exemplo, rompeu uma das artérias, ou cortou tendões ou músculos importantes. Exemplo: Harvey tem 20% em Pistola. Esse valor dividido por 5 é igual a 4, então, se o jogador rolar 01, 02, 03, ou 04 no D100, o tiro de Harvey empala o alvo.

- Um empalamento inflige mais dano. Role duas vezes para o dano, em vez de uma única vez, e some os resultados para determinar o dano do empalamento. Assim, uma bala .22 que causa 1D6 de dano, quando *empalando* causa 2D6 de dano. Em teoria, uma pistola automática .22 pode empalar três vezes por rodada, causando 6D6 de dano.
- Algumas criaturas dos Mitos são imunes ao empalamento.
- Se uma arma de combate corpo a corpo empalar, ela finca no corpo do inimigo. Na próxima rodada de combate, o atacante deve tentar retirá-la rolando no D100 um valor igual ou menor que sua ha-

bilidade com a arma. Um empalamento não causa dano extra quando removido.

Aparar

Aparar é o bloqueio ou o desvio de um ataque corpo a corpo. Isso não funciona contra armas de fogo. A habilidade é sempre igual à porcentagem do defensor na arma ou objeto sendo usado para aparar. A ação é sempre defensiva. Ela não faz dano em quem está atacando.

Durante o combate, cada personagem pode tentar aparar uma única vez por rodada. O jogador deve declarar qual ataque vai ser aparado. Se o defensor for nocauteado ou atordoado antes do ataque, ele perde a possibilidade de aparar. Se o ataque não acontecer, a possibilidade de aparar é perdida.

Um objeto usado para aparar absorve todo o dano do golpe. Se o dano ultrapassar os pontos de vida do objeto, este quebra e o defensor absorve todo o dano restante.

- Um ataque pessoal pode aparar outro ataque pessoal.
- Uma arma de combate corpo a corpo de corte ou perfuração pode ser aparada com outras armas de combate corpo a corpo e com rifles ou espingardas. Ataques pessoais não podem aparar armas sem o risco de sofrer dano, mas, se o alcance for de toque e a pessoa que apara tiver uma DES maior, ela pode Agarrar a arma, usando o efeito de aparar, conforme explicado a seguir.
- Floretes, espadins e muitas espadas e sabres podem atacar e aparar na mesma rodada.
- Rifles, espingardas e submetralhadoras grandes podem aparar, mas não podem atirar e aparar na mesma rodada. Quando uma arma de fogo perde todos os seus pontos de vida, ela não quebra, mas também não atira.
- Dois rolamentos bem-sucedidos de Agarrar podem aparar um ataque, o primeiro é para estabelecer contato, e o segundo é para se apossar da arma.
- Um personagem pode aparar e Esquivar na mesma rodada.
- Balas não podem ser aparadas.

Surpresa

Na primeira rodada de um ataque surpresa, diminua pela metade o valor da DES dos defensores. Aqueles com armas despreparadas têm, no máximo, um tiro. Em caso de surpresa extrema, não permita que os defensores ataquem na primeira rodada. Defensores podem ainda aparar ou Esquivar de ataques vindos da frente e dos lados.

Mais Regras de Combate

Penumbra, Escuridão e Invisibilidade

Se alguma coisa não pode ser vista, há apenas uma pequena chance de se conseguir acertá-la, encontrá-la ou notá-la. Se, no interesse do jogo, a situação exigir que os investigadores ainda assim possam agir, então o guardião deve diminuir a habilidade relevante pela metade quando sob o luar, ou deve fazer com que o rolamento seja contra um multiplicador baixo vezes POD. Se a intenção da escuridão é que os investigadores achem difícil agir, então o guardião deve reduzir a habilidade até 01. Algumas tarefas, como ler um mapa, são simplesmente impossíveis sem luz.

Ataque de Nocaute

Utilize esta regra para tornar um alvo inconsciente em vez de feri-lo fisicamente. O jogador ou guardião deve informar a sua intenção antes de fazer o ataque. Ataques de nocaute só podem ser realizados com Punho/Soco, Chute, Agarrar, Cabeçada, bastões ou outros instrumentos sem corte.

Role o dano como um ataque normal, mas compare o resultado contra os pontos de vida da vítima na Tabela de Resistência. Um sucesso nocauteia o alvo por vários minutos, e a vítima leva um terço do dano rolado (arredondando para baixo qualquer fração). Se o ataque for bem-sucedido, mas for uma falha na Tabela de Resistência, então o alvo não é nocauteado e leva o dano como em um ataque normal.

- Ataques de nocaute funcionam contra humanos, mas não contra muitas das criaturas dos Mitos.
- Como opção do guardião, nocautes podem funcionar contra abissais, carniçais, povo-serpente, e outros humanoides.

Um rolamento bem-sucedido de Primeiros Socorros ou Medicina imediatamente acorda uma vítima de um ataque de nocaute.

Oculto Parcialmente

Em geral, um alvo parcialmente oculto não reduz a chance do atacante de acertar ou a chance do observa-

dor notar o alvo. Se o alvo parece realmente difícil de notar, peça ao jogador para rolar a habilidade Localizar ou Ideia para encontrá-lo.

Objeto Arremessado

Se o personagem arremessar um objeto, adicione metade do seu bônus no dano. Consulte também a habilidade Arremessar.

Duas Armas

Em uma rodada de combate, é possível segurar uma arma de combate corpo a corpo em cada uma das mãos, mas apenas um ataque e um Aparar podem ser realizados na rodada. Consulte também **Duas Pistolas** em Regras Rápidas para Armas de Fogo.

Acessórios para Armas de Fogo

Mira Telescópica e a Laser

Para rifles equipados com mira telescópica, dobre a distância-base. Se a mira telescópica e a mira de precisão se aplicam, quadruplique a distância-base do rifle. Uma mira a laser quadruplica a distância-base sem a necessidade de usar mira de precisão.

Supressor (Silenciador)

Um silenciador é um tubo longo e grosso cheio de abafadores. Ele pode ser ajustado de modo a ser anexado ao cano de uma arma de fogo para abafar o som de seus tiros. Fazendo isso, ele diminui a velocidade da bala e reduz pela metade o alcance da arma. Um silenciador precisa ser construído sob medida. Ele perde o todo o seu efeito após D100+10 balas terem sido atiradas com ele. Quanto mais poderoso o cartucho, mais rápido o silenciador perde o seu efeito. Um silenciador não pode ser anexado a uma espingarda ou a uma metralhadora pesada, mas uma arma automática pequena, como uma Uzi, pode usar silenciadores. Silenciadores são ilegais na maioria dos locais em 1920, nos dias atuais e em algumas jurisdições em 1890.

Regras Rápidas para Armas de Fogo

Armas Automáticas, Rajada de Tiros

Armas automáticas, como uma submetralhadora Thompson, podem atirar uma rajada (múltiplos tiros) na ordem da DES do atirador. Para cada bala atirada na rajada, a chance de acerto aumenta em 5%. Não importa o número de tiros, a chance do atirador não pode aumentar mais que o dobro.

Role D100 uma vez para cada uma das balas atiradas contra um único alvo. Se o ataque rolado for bem-sucedido, role um dado apropriado para determinar o numero de balas que acertaram: assim, se oito balas foram atiradas, role 1D8 para determinar quantas acertaram. Para cada alvo, apenas a primeira bala empala em um rolamento baixo. Alguns guardiões pedem que rajadas sejam apenas em quantidades fáceis de rolar, como 6, 8, 10 e assim por diante.

- Se múltiplos alvos estão espalhados na área de tiro, a chance de acertar não muda: a oportunidade é a mesma para acertar cada alvo e o rolamento é realizado separadamente para cada um. O atirador escolhe quantas balas ele atira em cada alvo.

- Se um ou múltiplos alvos estiverem em uma área estreita, como um grupo em um vestíbulo ou túnel, aumente a chance do atirador de acertar, mas nunca acima do dobro da sua chance normal.

Em qualquer situação, a descrição do guardião deve incluir a informação necessária para permitir ao jogador escolher a melhor tática.

Alvos Grandes

Coisas grandes são mais fáceis de acertar. Para monstros de TAM 30 ou mais, a cada 10 TAM acima, adicione 5% para a chance do atacante acertar com uma bala, objeto arremessado ou tiro de espingarda. Modificadores de distância também devem ser aplicados.

Escolhendo uma Espingarda

Normalmente, espingardas vêm com diferentes versões de cano simples, seja um cano de repetição ou um semiautomático. Em 1890, muitas das espingardas possuíam cano duplo, e, nos dias atuais, quase todas são de repetição ou semiautomáticas.

Uma espingarda cano duplo pode atirar simultaneamente os dois canos, na DES do personagem, ou um cano na DES e na metade da DES na mesma rodada, ou cada um dos canos em rodadas diferentes. Dependendo do calibre, uma espingarda de repetição atira uma ou duas vezes por rodada. As semiautomáticas podem atirar duas vezes por rodada.

Distância Estendida

Um personagem pode atirar até o dobro da distância-base da arma com a metade da chance de acerto. Ele pode atirar o triplo da distância-base com um quarto de chance de acerto, o quádruplo com um oitavo da chance de acerto, e assim por diante. Em distâncias extremas, o dano pode diminuir uma vez que a bala diminui a velocidade.

Revólveres Recarregados

Quando andar com revólver era comum, uma prática de segurança adotada era deixar vazia a câmara sob o martelo, acreditando-se que, se cinco balas não parassem um malfeitor, a sexta não serviria de nada. Um revólver totalmente carregado pode atirar acidentalmente. Resolva a situação com um rolamento de Sorte.

Números de Defeito, Obstrução

Se, ao rolar a habilidade de uma arma de fogo, o resultado for igual ou maior que o número de defeito da arma (*def.* na Tabela de Armas) a arma não pode atirar.

- Se a arma for um revólver, rifle de ação por ferrolho ou espingarda de cano duplo, o problema é uma bala com defeito.
- Se a arma for automática, semiautomática, de repetição ou de ação por alavanca, então o problema é mecânico.

Consertar uma obstrução leva 1D6 rodadas e mais um rolamento bem-sucedido de Reparo Mecânico ou um rolamento com a habilidade da arma de fogo obstruída. O usuário pode continuar tentando até consertar, ou até arruinar com a arma tirando um resultado de 96-00 no D100.

Tiro à queima-roupa

Queima-roupa é uma distância igual ou menor que um terço da DES do atirador em metros. A chance do atirador acertar é o dobro quando o tiro for à queima-roupa. O dano não muda.

Mira de precisão, Mira Telescópica e a Laser

O atirador apoia a arma ou toma outros cuidados para prover suporte para a arma, atirando apenas uma vez na rodada na metade do valor da sua DES. O efeito é dobrar a distância do tiro à queima-roupa e a distância-base da arma de fogo.

Recarregando Armas de Fogo

Permita uma rodada de combate para carregar dois cartuchos em qualquer pistola, rifle ou espingarda. Permita uma rodada para trocar um clipe. Permita duas rodadas para trocar um cinto de munição de uma metralhadora.

Em uma rodada, é possível colocar uma bala em uma câmara e atirá-la na metade do valor da DES.

Duas Pistolas

Uma pessoa pode segurar e atirar duas pistolas durante uma rodada de combate. Use as regras de Tiro Sem Mira, logo abaixo.

Tiro Sem Mira

A estatística de tiros por rodada assume que o atirador tem um sério desejo de acertar o alvo e, por isso, mirou com cuidado. Como um guia geral, atirar sem mirar permite duas vezes mais ataques do que o número listado na Tabela de Armas por rodada. Re-

duza a chance de acertar do atirador para um quinto do normal. Se há mais que um alvo, determine aleatoriamente qual foi acertado. Empalamentos acontecem normalmente. Mas, com a ajuda de mira laser e treinamento, e pistola 60% ou mais, aumente a chance de acertar para o normal.

Quais são as habilidades mais úteis?

A resposta depende do estilo de jogo dos guardiões e dos jogadores. No entanto, para cenários publicados, as seguintes habilidades serão provavelmente exigidas durante uma sessão.

Mitos de Cthulhu – são o centro do jogo; porém, quanto mais você a aumenta, mais a sua estabilidade mental diminui. Cada personagem é um prisioneiro desta habilidade.

Pesquisar Biblioteca – indispensável para localizar evidências, pistas e antecedentes, mas não tem utilidade em decidir o que fazer com essas informações.

Localizar – de grande ajuda para notar pistas, cultistas escondidos e objetos de todos os tipos.

Outra Língua – tomos dos Mitos e outras evidências na maioria das vezes não estão escritos em inglês. Se você não conhece a língua, você pode encontrar alguém que pode traduzir?

Barganha/Lábia – falar rapidamente pode ser uma forma de enganar, falsear ou fazer um acordo com as pessoas. Persuadir leva algum tempo.

Crédito (1890)/Computação (hoje) – habilidades importantes em cada uma das épocas.

Armas de fogo/Armas de combate corpo a corpo – poderio para lidar com capangas e malucos. Sem muito valor contra o sobrenatural.

Uma habilidade acadêmica, tal como Astronomia ou Física – uma ou duas podem ser úteis, mas quais?

Primeiros Socorros/Medicina – tratamento de emergência mantém os investigadores vivos, conhecimento em tratamento cura-os mais rápido.

Psicologia/Psicanálise – a primeira oferece compreensão sobre os motivos de outras pessoas, e a outra oferece primeiros socorros ou terapia estendida para aqueles que estão sofrendo de choque emocional.

Treinamento

Com dinheiro suficiente, é possível encontrar alguém para ensinar qualquer coisa. A existência de treinamento só faz sentido no jogo em campanhas, onde os mesmos jogadores e personagens se encontram regularmente e interagem.

Sem uma boa razão, ninguém deve ir para uma escola e aprender mais do que 1D10 pontos em uma habilidade por seis meses no jogo. O guardião decide se é possível participar de múltiplos cursos, e como julgar se a participação do investigador na classe é satisfatória. Um rolamento de experiência acontece automaticamente ao completar um segmento do treinamento, mas também muitas aventuras em um semestre podem dificultar o estudo em sala de aula.

Como opção do guardião, a taxa de aprendizagem para uma habilidade pode ser aumentada ou o intervalo de aprendizado diminuído, se o investigador tiver acesso a um professor renomado. Esse acesso deve vir como recompensa a um grande feito ou depois de muito perseverar, uma vez que muitos procuram pelos favores dos famosos.

Jogador e guardião podem concordar em estudo por conta própria em qualquer assunto acadêmico. O investigador deve estudar por seis meses, então o jogador rola um D100 igual ou menor que (INT+POD)x2% do investigador. Passando, ele ganha 1D10 no assunto.

Habilidades de combate como esgrima são tão pouco utilizadas que as escolas representam a única forma de aprendê-las.

Iniciando uma Habilidade do Zero

Nas edições anteriores, dezessete habilidades começavam em 00%. Isso algumas vezes confundia e não era realista, uma vez que a maioria das pessoas sabe um pouco de tudo, ou deveriam ter a chance de, por sorte, dar um palpite correto. Com exceção de Mitos de Cthulhu, se você tiver uma ficha de personagem antiga que tem habilidades em 00%, mude-as para 01%.

Sanidade e Insanidade

Lutando contra os perigos dos Mitos de Cthulhu, os personagem chegam a arriscar a sua própria alma. Mas até um investigador insano pode conduzir ao caminho da luz.

Algumas das informações e conceitos neste capítulo apareceram pela primeira vez na publicação da Chaosium *Taint of Madness*. Esse outro livro relata mais a fundo as informações deste capítulo, incluindo um amplo contexto histórico, considerações sobre a lei, discussão sobre hospitais psiquiátricos, problemas de institucionalização e manicômios históricos.

Muitos daqueles acometidos por uma doença mental séria sofrem desde cedo e tratam do problema a vida inteira. Personagens de Chamado de Cthulhu normalmente começam sãos e mentalmente competentes. No entanto, no decorrer do jogo, eles se deparam com conhecimento e entidades de um horror alienígena e implicações aterrorizantes. Tais experiências abalam e destroem a crença no mundo normal.

Sanidade é modelada no jogo segundo o comportamento dos protagonistas nas histórias de H. P. Lovecraft, que desmaiam ou enlouquecem mais de uma vez. A característica SAN (Sanidade) é o registro no jogo da flexibilidade e resistência do investigador a traumas emocionais. Personagens que começam com uma SAN alta conseguem com mais facilidade racionalizar eventos traumáticos ou reprimir memórias horríveis. Aqueles com SAN baixa são frágeis mentalmente e mais suscetíveis a perturbações emocionais. Embora outros horrores, visões e eventos comparativamente comuns também causem perturbações emocionais, o lugar de destaque no jogo pertence aos Mitos de Cthulhu.

Em uma situação enervante ou horripilante no jogo, o guardião deve testar a resistência e a força emocional dos personagens. Ele deve pedir um teste de Sanidade. Um sucesso é um rolamento no D100 igual ou menor que o valor de pontos de Sanidade atuais. Uma falha em Sanidade sempre custa pontos de Sanidade ao personagem. Um rolamento bem-sucedido não custa ponto algum ou relativamente menos. Consulte a tabela mais adiante para exemplos de valores.

Insanidade em um personagem acontece quando ele perde muitos pontos de Sanidade em um curto tempo, causando *insanidade temporária* ou *insanidade duradoura*, descritas mais abaixo neste capitulo.

Para permanecer ativo no jogo, a insanidade do personagem deve ser de um tipo que se pode interpretar efetivamente. Se o tempo for curto, o guardião deve rolar em uma das tabelas de insanidade temporária, mas de preferência o guardião deve escolher a insanidade que combina com a situação em que ela aconteceu e tentar caracterizar a insanidade de acordo com o jogador e o investigador.

Um personagem insano pode recuperar a sanidade depois de algumas rodadas de jogo, ou pode precisar de meses para se recuperar. Se os pontos de Sanidade chegarem a zero, o personagem precisa ficar um longo tempo no hospital, e ele provavelmente não voltará ao jogo.

Um personagem pode recuperar pontos de Sanidade e, se aumentar o seu POD, pode até mesmo aumentar seu máximo de pontos de Sanidade. Um aumento na habilidade Mitos de Cthulhu, sempre diminui o limite máximo de pontos de Sanidade do personagem no mesmo valor.

Como os Mitos causam insanidade

Guerras, abusos ou outras experiências fortes podem deixar marcas psicológicas. Para enfatizar certas ideias que ele tinha sobre o medo, o desconhecido e a insignificância da humanidade com relação ao esquema das coisas, Lovecraft postulou novos terrores para nós. Ele sugeriu que o que nós acreditamos serem leis imutáveis do tempo e espaço são válidas apenas localmente e são apenas parcialmente verdadeiras. Além da nossa existência mundana, há uma infinidade de outras onde realidades maiores dominam. Existem entidades alienígenas pequenas e grandes e raças que algumas vezes são hostis. Algumas invadem o nosso mundo. O universo verdadeiro, sugere o autor dos Mitos, consiste em eventos irracionais, fúria profana, eterna luta e uma anarquia implacável. A insanidade humana abre uma janela para esse reino terrível. Através dessa abertura, podemos vislumbrar a verdade negra e cruel no coração de tudo. Essas visões cósmicas completas são raras e representam momentos climáticos no jogo.

Normalmente, a sanidade é perdida de formas especificas:

1) Conhecimento é perigoso. A habilidade Mitos de Cthulhu representa o conhecimento do universo verdadeiro. Nenhuma quantidade de psicoterapia ou descanso pode remover o perigo da autotransformação com tal conhecimento. Quando a habilidade Mitos de Cthulhu aumenta, os pontos máximos de Sanidade diminuem, e a Sanidade fica limitada. Como consequência, falhas no rolamento de Sanidade tornam-se mais frequentes, e o seu valor diminui.

2) Magia dos Mitos é a física do universo verdadeiro. Ao lançar feitiços dos Mitos, personagens fazem visualizações do inimaginável, suas mentes devem seguir por caminhos estranhos do pensamento. Isso perturba a mente. Na verdade, tais traumas são realizados pela própria vontade do feiticeiro, mas, ainda assim, abalam a sua mente.

3) Tomos dos Mitos aumentam a habilidade Mitos de Cthulhu e ensinam feitiços dos Mitos. Quando se estuda e compreende os livros dos Mitos, tudo o que conhecemos como verdade torna-se uma sombra incerta. O poder de uma maior e mais horrenda realidade marca a alma. Quer tentemos nos afastar da experiência ou procuremos vorazmente por mais, ainda assim nós perdemos a confiança no que acreditávamos, e somos cada vez mais tomados pela abrangente verdade dos Mitos de Cthulhu.

4) Quase todas as criaturas e entidades dos Mitos causam perda de pontos de Sanidade ao serem encontradas. Alienígenas são intrinsecamente perturbadores e repugnantes. Nunca perdemos a consciência de sua viscosa e fedorenta alteridade, que Lovecraft sempre caracterizou como obscena e blasfema. Essa reação instintiva é parte essencial de todo ser humano. Até mesmo a perda de Sanidade não apaga essa antipatia.

5) Choques não relacionados aos Mitos também custam pontos de Sanidade. Isso inclui testemunhar uma morte violenta, experimentar mutilação pessoal, traição, perda de posição social, fracasso no amor e qualquer outra situação que o guardião possa considerar como um desafio. Nessa categoria, também podemos acrescentar eventos ou agentes sobrenaturais comuns ao nosso mundo, como assombrações, zumbis, vampiros, lobisomens, maldições, etc.

Usando SAN

Use a ficha do investigador para registrar relações com SAN. Há três tipos:

1) *SAN Característica.* É igual ao POD x5 do personagem. Este número raramente muda.

2) *Máximo de Sanidade*. Este valor é igual a 99 menos o valor atual de Mitos de Cthulhu. O máximo de Sanidade pode ser maior, igual ou menor que a característica SAN. O máximo da Sanidade é um limite superior, indicando o número mais alto possível de pontos de Sanidade. Este número muda ocasionalmente.

3) *Pontos de Sanidade atuais*. Este é o valor mais importante a se manter informado. Os parágrafos a seguir explicam-no. Este número muda frequentemente.

Quando investigadores encontram uma situação que ameace sua sanidade, o guardião pode pedir que seja feito um rolamento de Sanidade. Os jogadores rolam um D100 para cada um dos seus personagens. Um sucesso é um rolamento com valor igual ou menor que os pontos de Sanidade atuais do investigador.

Em aventuras e estatísticas publicadas, rolamentos de perda de Sanidade são mostrados com dois números ou rolamentos separados por uma barra, como, por exemplo, *1/1D4+1*. O número a esquerda da barra é o valor de pontos de Sanidade perdido em um teste bem-sucedido. O rolamento de dado indicado à direita da barra é o número de pontos de Sanidade perdido em uma falha no teste de Sanidade.

Assim, um rolamento bem-sucedido significa que o investigador não perde nenhum ponto de Sanidade ou então perde um valor mínimo. Uma falha no teste de Sanidade sempre significa que o investigador perde vários ou muitos pontos de Sanidade. O valor perdido depende do feitiço, livro, entidade ou situação encontrada.

Perder mais que um pouco de pontos de Sanidade de uma vez pode fazer com que o investigador fique insano, como descrito mais adiante. Se os pontos de Sanidade atuais caírem para zero, o investigador fica permanentemente insano e normalmente não pode mais ser jogado.

Exemplos de custos de pontos de Sanidade

*Sanidade perdida**	*Situação de horror ou perturbadora*
0/1D2	Surpreso por encontrar a carcaça dilacerada de um animal
0/1D3	Surpreso por encontrar um corpo
0/1D3	Surpreso por encontrar parte de um corpo
0/1D4	Ver um córrego cheio de sangue
1/1D4+1	Encontrar um corpo humano dilacerado
0/1D6	Acordar preso em um caixão
0/1D6	Testemunhar a morte violenta de um amigo
0/1D6	Ver um carniçal
1/1D6+1	Encontrar alguém que você sabe que está morto
0/1D10	Passar por tortura pesada
1/1D10	Ver um corpo se levantar do túmulo
2/2D10+1	Ver uma cabeça gigante cair do céu
1D10/1D100	Ver o Grande Cthulhu

** Custo por rolamento bem-sucedido/custo por rolamento malsucedido*

Habituando-se ao Horror

Em um certo ponto, a constante exposição ao mesmo tomo ou à mesma criatura dos Mitos não cria mais nenhum efeito adicional. Assim, após ler e compreender um determinado tomo específico dos Mitos e ter perdido os pontos de Sanidade e acrescentado os pontos em Mitos de Cthulhu, um investigador pode consultar o livro sem mais nenhuma penalidade.

Além disso, uma vez que o investigador tenha perdido o máximo de pontos de Sanidade possível por encontrar um determinado tipo de monstro, ele não perde mais pontos de Sanidade ao encontrar o mesmo monstro em um intervalo razoável. Um "intervalo razoável" pode ser um dia ou uma semana no jogo, ou a duração de uma aventura. O guardião decide. Por exemplo, durante um intervalo razoável, nenhum investigador pode perder mais que 6 pontos de Sanidade ao encontrar com um abissal (0/1D6 SAN), mesmo que ele tenha encontrado uma centena deles. Ainda assim, nunca ficamos verdadeiramente acostumados a ver obscenidades alienígenas. Depois de um tempo, o horror de vê-los surgirá em qualquer personagem.

Nem mesmo aprender e lançar feitiços torna-se uma coisa normal. Todo feitiço é único, e muitos são lançados com uma intenção maligna. Todo feitiço realiza um efeito impossível no mundo normal. A necessária recriação de efeitos horríveis e de uma mentalidade alienígena sempre custa Sanidade, mesmo se o mesmo feitiço for lançado vinte vezes em um dia. Feitiços são uma barganha com a escuridão que tem de ser paga.

Os traumas emocionais da vida, a quinta categoria apresentada anteriormente, também podem se tornar comuns com o tempo. Depois que o "intervalo razoável" passar para esses eventos, uma nova experiência criará um novo terror.

Aumentando os Pontos de Sanidade Atuais

Alguns guardiões são da opinião de que a noção de constante auto-aperfeiçoamento entra em conflito com a visão sombria de Lovecraft, e não a permitem no jogo. Outros alegremente a permitem, desde que isso deixe os jogadores felizes e desde que seus investigadores continuem a ficar insanos independentemente de quantos pontos de Sanidade eles tenham (os pontos de Sanidade nunca podem aumentar acima do máximo de Sanidade, mas eles podem aumentar acima da SAN original). Aqui estão algumas formas de aumentar os pontos de Sanidade atuais.

Premiação pelo Guardião: no final de uma aventura bem-sucedida, normalmente os guardiões especificam um dado para rolar com a intenção de aumentar a Sanidade atual do investigador. O rolamento oferecido pelo guardião é o mesmo para todos os participantes, mas cada jogador faz um rolamento separado para

Insanidade e os Mitos de Cthulhu

Insanidade com origem em causas não relacionadas aos Mitos não produz nenhum conhecimento dos Mitos. Mas cada vez que um investigador é abalado por um trauma induzido pelos Mitos, ele aprende mais sobre os Mitos, e isso se reflete na habilidade arcana Mitos de Cthulhu.

O primeiro caso de insanidade relacionado aos Mitos sempre adiciona 5 pontos de Mitos de Cthulhu. Os próximos episódios de insanidade induzidos pelos Mitos acrescentam 1 ponto na habilidade cada.

Exemplo: Harvey Walters encontra um manuscrito na Mansão Crowninshield. Depois de analisá-lo, ele tem 3% na habilidade Mitos de Cthulhu, mas não perdeu nenhum ponto de Sanidade. Quando ele sai da mansão, Harvey vê um noitestripa voando sobre sua cabeça. Ele fica insano, com sua mente abalada perante aquela manifestação sobrenatural. Uma vez que essa foi a primeira insanidade de Harvey relacionada aos Mitos, seu jogador deve adicionar 5% (cinco pontos percentuais) à habilidade Mitos de Cthulhu de Harvey, aumentando-a para 8%. O ponto máximo de Sanidade de Harvey cai para 91 (que é 99 menos 8 de Mitos de Cthulhu).

cada um dos seus investigadores. O prêmio deve ser proporcional ao perigo que o grupo enfrentou. No entanto, se os investigadores foram covardes, brutais ou assassinos, eles não merecem nenhum prêmio. Guardiões podem também premiar boa interpretação; isso deve ser feito com moderação e talvez em segredo, caso nem todos sejam premiados.

Aumentando POD: existem maneiras, descritas no capítulo Magia, para aumentar o POD do investigador. Isso é um evento raro, no entanto, se o POD aumentar, o mesmo acontece com a característica SAN, que sempre é igual a PODx5. Lembre-se de conferir o aumento com relação ao máximo de Sanidade.

Aumentando uma Habilidade para 90%: quando um investigador atinge 90% ou mais em uma habilidade, ele dominou aquela habilidade. Adicione 2D6 pontos aos pontos de Sanidade atuais para representar um ganho em disciplina e autoestima. De todas as habilidades, apenas Mitos de Cthulhu não pode ser dominada.

Derrotando entidades sobrenaturais: animais naturais e inimigos humanos podem aterrorizar, mas normalmente eles não horrorizam uma pessoa. Vencer um urso em uma luta não deve ser premiado com pontos de Sanidade. Capturar um abissal, sim. Quando um investigador derrota, desfaz ou destrói alguma coisa estranha e alienígena, como uma aparição ou um byakhee, sua confiança aumenta naturalmente. O efeito disso no jogo é um aumento nos pontos de Sanidade.

"Derrotar" é um termo propositalmente vago. Quais são os objetivos do monstro? Os investigadores frustraram suas intenções? As ações dos investigadores teriam sido o motivo da derrota da coisa? Tal recompensa não pode ultrapassar o rolamento de perda de Sanidade ao encontrar a criatura. Se muitas criaturas foram derrotadas, então recompense com o ponto máximo pelo encontro dos monstros: por exemplo, o rolamento de 1D6 por um shantak é aumentado para seis pontos pela vitória sobre um grupo dessas mesmas criaturas.

Por Psicoterapia: o terapeuta deve ter a habilidade Psicanálise. Um tratamento prolongado pode recuperar pontos de Sanidade do paciente. Os pontos de Sanidade atuais podem ser recuperados até o valor de PODx5 ou até o máximo de Sanidade, 99 menos Mitos de Cthulhu, seja qual for o mais baixo.

Uma vez por mês passado em jogo, faça um rolamento de D100 contra a habilidade de Psicanálise do analista, para saber o progresso da terapia. Se o rolamento for bem-sucedido, o paciente ganha 1D3 pontos de Sanidade. Se o rolamento falhar, não adicione nenhum ponto. Se o rolamento for 96-00, então o paciente perde 1D6 pontos de Sanidade e o analista termina o tratamento: aconteceu um sério incidente e o relacionamento foi arruinado.

No jogo, Psicanálise não aumenta a velocidade para recuperar de uma insanidade, mas pode fortalecer o investigador por meio do aumento dos pontos de Sanidade, dando a ele uma maior reserva para os dias ativos que virão. "Recuperação" é independente dos pontos de Sanidade. O uso de Psicanálise no jogo é diferente da realidade. No mundo real, Psicanálise não funciona contra sintomas de esquizofrenia, desordens psicóticas, transtorno bipolar (depressão maníaca) ou depressão grave.

Psicanálise é o equivalente no jogo a um Primeiros Socorros mental. Na vida real, o progresso com Psicanálise é lento e incerto. Em qualquer caso, a insanidade permanente é impenetrável para a "cura pela fala".

A mente do investigador está em tal desordem que ele não pode participar de forma coerente.

Por medicação psiquiátrica: apesar de drogas terem sido administradas a pacientes nas décadas de 1890 e 1920, algumas vezes com resultados promissores, apenas hoje as drogas são ampla e consistentemente efetivas no tratamento de sintomas de trauma emocional. Desde que o investigador disponha de uma droga psiquiátrica e seja capaz de tomá-la, seu jogador pode evitar interpretar os *sintomas* provocados pelo sofrimento mental. Se a droga está indisponível, a interpretação do jogador deve começar a refletir a ausência da droga. Tomar medicamentos psiquiátricos não torna o personagem imune a futuras perdas de Sanidade.

Medicamentos para diferentes conjuntos de sintomas podem ser necessários: a sobreposição de medicamentos pode provocar um forte efeito colateral à escolha do guardião. Para cada mês de tratamento bem-sucedido com medicamentos psiquiátricos, adicione 1D3 pontos de Sanidade. Guardiões não devem tentar combinar medicamentos psiquiátricos com psicoterapia nas décadas de 1890 e 1920, uma vez que os medicamentos possuíam muitos efeitos colaterais e alguns deles viciavam.

Uma vez que um personagem melhora, ele ou ela pode sentir uma tentação de parar o tratamento com o medicamento e aqueles efeitos colaterais palpáveis que algumas vezes o acompanham, acreditando estar curado ou talvez até mesmo negando que uma doença tenha existido. Se isso acontecer, a loucura retorna.

Insanidade

No jogo, a insanidade é induzida por experiências traumáticas e uma medonha compreensão conectada aos Mitos de Cthulhu. A duração do estado de insanidade depende do número ou proporção de pontos de Sanidade perdidos. Podendo resultar em três estados: *insanidade temporária*, *insanidade duradoura* ou *insanidade permanente*.

Insanidade Temporária

Se um investigador perder 5 ou mais pontos de Sanidade como consequência de um rolamento de Sanidade, então ele sofre um trauma emocional suficiente para que o guardião teste a Sanidade do personagem. O guardião deve pedir por um rolamento de Ideia. Se fracassar no rolamento de Ideia, o investigador reprimiu a memória, um truque que a mente usa para se proteger. Perversamente, se tiver êxito no rolamento de Ideia, o investigador reconhece o total significado

Doenças mentais nos dias atuais

Para mais informações sobre elementos neste resumo, consulte as páginas referentes ao assunto no capítulo Doença Mentais da seção Saber do Guardião. O livro *Taint of Madness* da Chaosium também contém uma grande quantidade de informações sobre insanidade e tratamentos, escrito com uma base histórica. Este resumo é um sumário incompleto, especialmente por desconsiderar as desordens infantis.

Muitos termos psiquiátricos usados no resumo foram cunhados recentemente, e neles faltam a cor e o tempero da língua de épocas passadas. Na década de 1930 e anteriormente, muitas doenças eram descritas cuidadosamente em uma base individual, mas meramente registradas com "ansiedade" ou "psicose", e não como desordens separadas.

1) Esquizofrenia e Outros Transtornos Psicóticos ..... pág. 132
- Esquizofrenia
- Transtorno Psicótico Breve
- Transtorno Delirante Induzido (*Folie à deux*)

2) Transtornos de Humor ..... pág. 133
- Depressão
- Mania
- Transtorno Bipolar (Maníaco-Depressivo)

3) Transtornos da Ansiedade ..... pág. 134
- Doença de Ansiedade Generalizada
- Agorafobia
- Transtorno Obsessivo-Compulsivo
- Transtorno de Estresse Pós-traumático
- Fobia e Mania Simples

4) Transtornos Somatomorfos ..... pág. 135
- Transtorno de Somatização
- Transtorno de Conversão
- Hipocondria
- Dismorfofobia

5) Transtornos Dissociativos ..... pág. 135
- Amnésia Dissociativa
- Fuga Dissociativa
- Transtorno Dissociativo de Identidade (MPD)

6) Transtornos Psicossexuais ..... pág. 135

7) Transtorno Alimentar ..... pág. 135

8) Transtornos do Sono ..... pág. 135

9) Transtornos de Controle de Impulsos ..... pág. 136
- Transtorno Explosivo Intermitente
- Cleptomania
- Piromania
- Jogo Patológico

10) Transtornos de Personalidade ..... pág. 136

11) Outros Transtornos ..... pág. 136

12) Transtornos relacionados com o Abuso de Substâncias . pág. 136

Resultados de Insanidade Temporária

Insanidade Temporária Rápida
(1D10+4 rodadas de combate)
Role 1D10.

Nº	*Resultado*
1	Desmaiar ou gritar
2	Correr em pânico
3	Histeria física ou explosão emocional (riso, choro, etc.)
4	Balbuciar, falar de maneira incoerente e rápida, ou logomania (uma torrente de fala coerente)
5	Fobia intensa, talvez relacionada ao que o investigador viu
6	Mania homicida ou suicida
7	Alucinações ou ilusões
8	Ecopraxia ou ecolalia (o investigador faz/diz o que as pessoas fazem/dizem próximo a ele)
9	Desejo de comer coisas estranhas ou atípicas (areia, lama, canibalismo, etc.)
10	Estupor (assume posição fetal, desavisado dos eventos) ou catatonia (pode ficar em pé, mas não tem nenhuma vontade ou interesse; pode ser levado ou forçado a realizar ações simples, mas não realiza nenhuma ação independente.

Insanidade Temporária Prolongada
(1D10 x10 horas no jogo)
Role 1D10.

Nº	*Resultado*
1	Amnésia (normalmente as memórias íntimas são perdidas primeiro; línguas e habilidades físicas são mantidas, mas habilidades intelectuais são ausentes) ou estupor/catatonia (ver tabela acima)
2	Fobia pesada (pode fugir, mas vê o objeto em todo lugar)
3	Alucinações
4	Desejos sexuais estranhos (exibicionismo, ninfomania ou satiríase, teratofilia, etc.)
5	Fetiche (investigador segura um objeto, tipo de objeto ou pessoa como uma proteção)
6	Tiques incontroláveis, tremores, ou incapacidade de se comunicar pela fala ou escrita
7	Cegueira psicossomática, surdez, ou perda do controle de um membro ou membros
8	Breve psicose reativa (incoerência, ilusões, comportamento estranho e/ou alucinações)
9	Paranoia temporária
10	Rituais compulsivos (lavar as mãos constantemente, rezar, andar em um ritmo específico, nunca pisar em rachaduras, checar a arma constantemente, etc.)

do que viu ou experimentou, ficando temporariamente insano. Os efeitos da insanidade temporária começam imediatamente. Para saber a duração da insanidade temporária, consulte as tabelas a seguir.

Em qualquer ocorrência de insanidade, guardião e jogador devem escolher em conjunto uma forma apropriada, ou então concordarem em rolar ao acaso em uma das tabelas. A maioria dos sintomas da insanidade temporária são autoexplicativos. O guardião pode escolher a duração mais apropriada para a recente tensão emocional.

Quando a insanidade temporária acabar, uma fobia branda pode permanecer como um resquício da experiência, mas a mais provável recordação será algum grau de stress pós-traumático, consulte **Transtornos de Ansiedade**, pág. 134.

Insanidade Duradoura

Se um investigador perde um quinto (frações arredondadas para cima) ou mais dos pontos de Sanidade em uma hora dentro do jogo, ele fica insano indefinidamente. Insanidade duradoura pode remover um personagem do jogo por algum tempo. A duração média é de 1D6 meses no jogo.

Quando um personagem sofre de insanidade duradoura, um rolamento ao acaso em uma tabela de loucuras banaliza o choque sofrido pelo indivíduo. Se nenhum diagnóstico é aparente para a insanidade duradoura, o guardião pode ponderar sobre a escolha até o fim da sessão, ou até o inicio da próxima sessão. Enquanto isso, o jogo pode continuar. No momento, o personagem é assombrado por um poderoso mal-estar. Como uma desordem provocada por insanidade duradoura simplesmente não aparece de repente, o jogador do personagem insano pode contribuir com uma boa razão para escolher uma insanidade em particular.

Os sintomas de algumas insanidades duradouras são contínuos (amnésia, depressão e obsessão, por exemplo). Outras insanidades duradouras são transitórias e se manifestam apenas em momentos específicos (múltiplas personalidades ou transtorno dissociativo de identidade, transtorno de conversão, personalidade explosiva intermitente, etc.). Ambos os tipos de sintomas oferecem boas oportunidades para interpretação.

Para os momentos de dificuldade e de *stress* que os investigadores passarem, algum tipo de transtorno de ansiedade pode ser o mais apropriado.

Assim, depois de um acontecimento perigoso, uma pessoa persistentemente relembra o trauma de alguma forma, talvez através de imagens, sonhos, *flashbacks* ou associação mental. Há sintomas acentuados de

Compreensão Insana: Uma Opção

Como opção do guardião, um personagem que ficou insano pode ter uma compreensão sobre a situação ou entidade que provocou a insanidade. O jogador precisa rolar 1D100 e tirar um resultado maior que a INTx5 do personagem. O guardião deve transmitir o conhecimento imediatamente.

ansiedade aumentada. Sintomas dissociativos podem também ocorrer. Isso inclui (1) uma sensação subjetiva de insensibilidade, distanciamento ou ausência de resposta emocional; (2) diminuição da consciência, tonteira; (3) visão do mundo como um palco ou sensação de que ele é bidimensional; (4) a pessoa acredita que ela mesma não é real e (5) amnésia.

Insanidade Permanente

Investigadores que alcançam zero pontos de Sanidade ficam permanentemente insanos. "Permanentemente" pode significar um ano no jogo ou uma vida inteira. No mundo real, o paciente de um manicômio permanece em uma instituição em média 4 anos e alguns meses. No jogo, a duração da insanidade permanente é de acordo com a escolha do guardião.

Não existe diferença entre insanidade duradoura e permanente, exceto por um prognóstico feito por um psiquiatra e confirmado por um juiz. No mundo real, toda insanidade é uma insanidade duradoura, já que ninguém na vida real pode predizer o futuro com certeza como pode o guardião em Chamado de Cthulhu.

Muitos transtornos, especialmente congênitos, oferecem pouca esperança de recuperação. Lovecraft conclui mais de uma história com a declaração de que o narrador seguirá com uma vida de loucura. Cada guardião deve deliberar qual o fim da loucura em seu jogo.

De vez em quando uma liberação pode ser feita de um manicômio local. Uma pessoa magra, anormalmente pálida, quase irreconhecível após sua alma ter sido arruinada com os horrores que presenciou, pode andar timidamente pelo centro da cidade de Arkham ou qualquer outro lugar, olhar com seus olhos penetrantes e tentar sondar a escuridão, mas nenhum jogador deve contar com tal privilégio como um direito.

Interpretando a Insanidade

A ameaça de insanidade nas regras de Chamado de Cthulhu caracterizam os Mitos de maneira implacável. Exposto a eles, poucos humanos livremente escolheriam os Mitos, pois eles são intrinsecamente repugnantes e infames. A conexão entre pontos de Sanidade e pontos de Mitos de Cthulhu enfatiza o poder dos Mitos, que corrompem e arruínam pela proximidade e associação. A regra de sanidade nos prova nossa própria fragilidade. Tudo aquilo que pensamos ser estável torna-se ilusório e falso, enquanto que, algumas vezes, a loucura se torna uma condição necessária para a verdade. Humor e riso na mesa de jogo tornam-se vitais para contrabalancear. Uma atmosfera positiva promove harmonia e coesão durante os momentos mais pesados do jogo.

Lidando com o Limiar

Se um investigador tiver apenas um ponto de Sanidade sobrando, o jogador tem firme controle. A forma como o jogador escolhe representar um investigador quase louco representa a essência da interpretação. Conforme o investigador enfraquece, amostras de que ele está piorando devem se tornar aparentes. Assim, quando próximo da insanidade, é necessária uma interpretação mais intensa, e não menos controle do jogador.

Esse investigador deve falar sobre sua condição mental, para que os outros compreendam a situação e possam agir com respeito e simpatia. Não é uma boa interpretação murmurar "Meu personagem tem poucos pontos de Sanidade". Essa declaração é maçante e não ajuda. Mas um jogador que pode descrever vividamente a ansiedade ou terror do seu investigador, e relatar como isso afeta o jogo, merece aplausos.

Se um investigador tem dez ou menos pontos de Sanidade, ele certamente sabe que a situação é séria. Caso fosse a realidade, a maioria das pessoas sairiam da ativa e talvez até mesmo se internariam em um sanatório. Assim também deveriam fazer os investigadores.

A Qualidade da Insanidade

A insanidade do investigador caracteriza o poder dos Mitos, fazendo com que ele adote um comporta-

mento que o limite, mas que ainda assim é interessante de interpretar. Até um investigador indefinidamente insano nem sempre tem de se internar em um sanatório, se uma boa alternativa pode ser negociada com o guardião. A escolha pode ser séria, ou totalmente excêntrica, ou mesmo ridícula, mas ela não deve ir contra o teor do jogo.

Como um pequeno exemplo, suponhamos que um investigador mostre sua insanidade através da insistência em usar sempre dois chapéus, não importando a hora do dia ou da noite. Ele afirma que, se não fizer isso, sua cabeça estará desprotegida quando retirar o chapéu para cumprimentar uma senhora enquanto o céu estiver caindo. Uma vez que chapéus podem ser vistos, personagens do guardião notarão e vão comentar ou criticar o ponto fraco. Em defesa, talvez todos os investigadores comecem a utilizar dois chapéus. Nenhum restaurante irá aceitá-los, uma vez que o comportamento dos personagens é grosseiro. O louco com dois chapéus nunca deixou o jogo – o jogo apenas se alargou para acomodá-lo.

Pode acontecer de um jogador tentar expressar a insanidade do investigador de maneira extrema demais. Se isso acontecer e chegar a atrapalhar o jogo, o guardião deve anular a ação. Não fazê-lo seria injusto com os outros jogadores.

Esta edição de regras oferece uma versão mais realista da gama de insanidades. Trata-se de uma informação útil para começar, mas a informação não deve controlar a direção do jogo. Não perca tempo tentando reproduzir uma desordem em particular: deixe a forma como o investigador lida com a insanidade evoluir. O que vai acontecer ao longo do tempo.

Tratamento de Insanidade

Insanidade temporária termina tão rápido que pensar em tratamento seria inútil. Por outro lado, tratamento de insanidade permanente muitas vezes não faz sentido, uma vez que, por definição, o personagem nunca irá se recuperar, não importa o quão bom seja o sanatório. Insanidade temporária termina logo, e o que precisa ser feito é meramente proteger o doente de mais uma perturbação ou dano. Além disso, insanidade permanente essencialmente está além de tratamentos, porque o seu limite e duração são determinados unicamente pelo guardião. Apenas a insanidade duradoura oferece uma real liberdade de ação para intervenção e tratamento.

Depois de 1D6 meses no jogo, portanto, a salvo de novos traumas e com a permissão do guardião, o personagem indefinidamente insano encontra equilíbrio mental suficiente para reentrar no mundo. Três tipos de cuidados podem ajudar o personagem a recuperar os seus pontos. Ao escolher entre eles, guardião e jogador devem considerar os recursos do personagem, seus amigos e parentes, e quão sabiamente ele tem se comportado no passado.

Assistência Privada

O melhor local disponível para se tratar é em casa, ou em algum local amigável onde o cuidado pode ser mais terno, atencioso e sem distrações com as necessidades de outros pacientes. Se Psicanálise ou medicamentos psiquiátricos estão disponíveis, role 1D100 para cada mês no jogo em que um ou outro é utilizado. Um resultado de 01-95 é um sucesso; acrescente 1D3 pontos de Sanidade por Psicanálise ou medicamentos psiquiátricos, independente de qual tenha sido utilizado (mas nunca ambos). Em um resultado de 96-00, o analista fracassa ou o personagem se revolta contra o uso dos medicamentos, o personagem perde 1D6 pontos de Sanidade e nenhum progresso ocorre durante o próximo mês no jogo.

Institucionalização

O segundo melhor tratamento é a reclusão em um manicômio. Manicômios podem ter uma vantagem em comparação com o tratamento em casa na medida em que são relativamente baratos ou até mesmo podem ser um serviço gratuito fornecido pelo Estado. Porém, em qualquer época do jogo, essas instituições possuem diferentes qualidades, algumas podem ser potencialmente prejudiciais. Algumas são lugares criativos de experimentos e terapias avançadas, enquanto outras oferecem apenas um rigoroso confinamento. Atualmente, nos Estados Unidos, muitas instituições estão lotadas ou são acessíveis apenas para os criminalmente insanos. Em qualquer época, tratamento concentrado e saudável por estranhos é raro.

Atividade supervisionada, terapia manual, medicamentos psiquiátricos e hidroterapia são frequentes, assim como hoje também é comum o tratamento por eletroconvulsoterapia. Psicanálise é indisponível, e, algumas vezes, uma instituição pode assumir uma posição de indiferença, prejudicando os efeitos dos medicamentos e deixando o personagem com uma sensação de ódio e perda, suscetível a desconfiança de médicos após deixar a instituição. Role 1D100, um resultado de 01-95 é um sucesso; adicione 1D3 pontos de Sanidade devido aos medicamentos psiquiátricos. Com um resultado 96-00, o personagem se revolta contra os medicamentos. Ele perde 1D6 pontos de Sanidade e não acontece nenhum progresso durante o próximo mês no jogo.

Andarilho e sem-teto

O investigador torna-se um andarilho abandonado, lutando pela sobrevivência. O errante não ganha nenhum ponto de Sanidade a menos que consiga se juntar a um grupo de sem-tetos, e encontre ao menos um amigo entre eles. Para encontrar um amigo, role no D100 um valor igual ou menor que o seus pontos de Sanidade atuais + POD para cada mês no jogo. Se um amigo aparecer, adicione 1 ponto de Sanidade por mês no jogo.

Um Herói Enlouquece: um exemplo

Armado com uma espingarda, Harvey Walters entra no Castelo Kriegs. Lá ele descobre o corpo de Kurt, seu empregado, terrivelmente mutilado e pendurado em um gancho. Harvey recua quando vê aquela cena terrível. O guardião indica que isso pode ser um evento que afeta a sanidade. A característica SAN de Harvey é 45. Atu-

Critério de Periculosidade

Quando uma pessoa parece se encontrar em risco de ferir a si e às outras pessoas, e aparentemente não se importa com os outros ou com ela mesma, um médico pode avaliar se aquele indivíduo deve passar por um exame psiquiátrico e/ou tornar-se um paciente involuntariamente. Com essa avaliação, na maioria das vezes de forma compreensiva, o Estado pode manter um indivíduo em observação e potencialmente em tratamento. A duração da institucionalização varia de acordo com o Estado, mas o tempo é raramente menor que 60 dias no jogo para um exame legal, e frequentemente dura até 180 dias. Esse destino é o mais comum para um investigador que tenta atacar ou assassinar sem um motivo aparente, ou que simula um problema mental para evitar a acusação de um crime sério. O médico pode também revogar a possibilidade de gerenciar as finanças, o direito de dirigir um automóvel, o direito de decidir pelo tratamento, e assim por diante.

Dr. Shiny: um exemplo

Preso depois de invadir um local de construção e tentar roubar dinamite, Harvey Walters fica sussurrando sobre salvar o mundo do culto de Cthulhu e das forças dos Mitos, especialmente do bruxo Carl Stanford. A corte decide que Harvey deve ser avaliado por um psiquiatra local. Dr. Shiny ouve cuidadosamente durante a entrevista, e então decide fazer de Harvey um paciente involuntário. (1) Harvey representa um risco para as outras pessoas, especialmente Carl Stanford; (2) Harvey representa um perigo para si mesmo, tendo roubado dinamite e atirado em policiais; e (3) Harvey tem um transtorno psiquiátrico, em suas ilusões sobre os membros do culto e os Mitos de Cthulhu. Avaliando o seu histórico, Dr. Shiny descobre que recentemente Harvey teve cinco acidentes de carro envolvendo perseguições, assim como um atropelamento seguido de fuga. Sobre esse último evento, Harvey explica que ele teve de atropelar aquele cultista maléfico. Tsc-Tsc! Dr. Shiny declara então que Harvey é incapaz de dirigir. Mas ele considera que Harvey é financeiramente competente, capaz de explicar todos os seus patrimônios e como conseguiu dinheiro, assim, Harvey mantém o direito de controlar suas finanças. Apesar disso, Harvey Walters é entregue ao instituto para avaliação.

Algumas noites depois, Harvey foge do instituto e se dirige para Arkham. Naturalmente Dr. Shiny quer proteger todos os envolvidos, então ele notifica a polícia. Ele também liga para Carl Stanford avisando-o da fuga. "Sim, senhor Stanford, Harvey pode ser perigoso..."

almente ele tem 36 pontos de Sanidade. O jogador de Harvey rola um 38 no D100, dois pontos acima do que ele precisava para passar no teste.

O guardião pede então por um rolamento de Ideia. O jogador de Harvey rola o D100 e tira 72, um sucesso. A inteligência de Harvey o traiu. Ele compreendeu por completo o corpo mutilado de Kurt pendurado à sua frente.

O jogador de Harvey reduz seus pontos de Sanidade para 30. O guardião assegura que a insanidade foi induzida pelos Mitos, ao dizer que uma runa do culto foi desenhada no muro. Sendo assim, ele também aumenta Mitos de Cthulhu em 1 (para um total de 9) e reduz o seu máximo de Sanidade para 90.

Harvey está temporariamente insano. O guardião escolhe não rolar na tabela de insanidade temporária, em vez disso, ele afirma que Harvey desmaia por três rodadas e acorda com uma forte sensação de claustrofobia. O jogador de Harvey diz que, após acordar, ele sai por um momento, para se acalmar. Ele sobe para as ameias e respira o ar frio da noite.

Gritos sombrios são ouvidos de cima. Ele olha para o alto e recua – um bando de terríveis seres alados! (O guardião os descreve como "gigantescas, gritantes e fedorentas coisas aladas com garras brilhantes.") O guardião sabe que são byakhee, mas Harvey nunca tinha visto essas coisas. Ainda se sentindo claustrofóbico, ele cerra os dentes e se encolhe de volta pela portinhola, tentando se esconder. Ela está fechada por dentro, então não há como fugir.

Um byakhee bate suas asas horrorosamente seis metros acima. O jogador de Harvey tem que fazer outro rolamento de Sanidade, uma vez que essas criaturas criam perda de Sanidade por encontro. Desta vez o resultado nos dados é 54, outra falha. O guardião sabe que a perda de Sanidade é 1/1D6 por ver um byakhee, mas porque tem muitos byakhee ali, o guardião decreta que Harvey deve perder o máximo permitido de 6 pontos de Sanidade. Caso tivesse apenas um byakhee, o jogador de Harvey poderia rolar 1D6 e a perda de pontos de Sanidade poderia ser menor.

Quando a sessão de jogo começou, Harvey tinha 36 pontos de Sanidade. Até agora, ele perdeu 12 pontos de Sanidade em pouco tempo. Uma vez que mais de 20% (um quinto) foi perdido em um intervalo de tempo razoável, Harvey está agora indefinidamente insano. O guardião pode escolher uma insanidade. Ele escolhe por alguma coisa relativamente simples de representar, uma fobia, imaginado que este não será o ultimo embate emocional de Harvey.

O guardião para a ação por um momento e discute a situação com o jogador de Harvey. Ele sugere que o ataque por cima reforçou a claustrofobia de Harvey. O jogador (que pensou que zoofobia não era uma boa solução de qualquer forma) concorda rapidamente: claustrofobia intensa é uma boa escolha para a situação. O jogador muda os pontos de Sanidade atuais para 24, acrescenta outro ponto de Mitos de Cthulhu (agora com 10), e diminui o máximo de Sanidade para 89. O jogo continua.

O jogador de Harvey afirma que o investigador vê o enxame de criaturas aladas como uma redoma de carne descendo e que ameaça prendê-lo dentro dela para sempre. Harvey está frenético. O Byakhee não ataca, mas o investigador em frenesi descarrega os dois canos de sua espingarda. O guardião diz que Harvey está em pânico e o proíbe de mirar, além disso, diz que os grãos de chumbo passam pelas criaturas sem feri-las. No entanto, o súbito barulho das armas os assusta e eles fogem voando.

Harvey aproveita o momento para passar correndo pela porta e, depois de procurar em pânico, encontra o caminho que leva para o vale lá embaixo. A manhã chega e ele é encontrado ao lado da estrada, tremendo de frio e medo.

Um Glossário Psiquiátrico para os Dias Atuais

Emoção – a expressão externa do humor de um paciente (tristeza, ódio, alegria, medo). Pode ser inconsistente com o humor do paciente, dependendo do transtorno.

Anorexia – perda ou diminuição do apetite.

Catatonia – várias anomalias motoras fortes, por exemplo, *estupor catatônico* (diminuição de atividade ao ponto de imobilização); *cerea flexibilitas* (a pessoa pode ser colocada sobre estranhas posturas que são mantidas); *excitação catatônicai* (movimentos agitados e sem motivo).

Compulsão – a necessidade de repetir um ato repetidamente, incluindo vários rituais pessoais, dipsomania, cleptomania, ninfomania, satiríase, tricotilomania (arrancar o cabelo), etc.

Delírio – uma síndrome reversível de espanto, inquietação, confusão e desorientação, associados a medo e alucinações, tudo causado pela mesma condição médica fundamental.

Delusão – uma falsa crença firmemente arraigada, que não se baseia na realidade. Ela pode ser bizarra, como na esquizofrenia, ou sistematizada, como em transtornos delirantes.

Demência – perda da função cognitiva, sempre se manifesta inicialmente com a perda de memória.

Despersonalização – sentimento subjetivo de ser irreal ou desconhecido para si mesmo.

Desrealização – sentimento subjetivo de que o ambiente é estranho ou irreal; por exemplo, sentimento de que o mundo seja um palco ou uma pintura bidimensional.

Dissociação – confusão no seu sentido unitário e na identidade.

Formigamento – sensação de insetos rastejando por todo o corpo, uma alucinação tátil causada por cocaína e *delirium tremens*.

Alucinação – percepção de um estímulo sensorial na ausência de estímulos sensoriais.

Ilusão – a confusão de um estímulo sensorial; por exemplo, ver o farfalhar dos galhos de uma árvore como tentáculos.

Logomania – ato de falar de maneira abundante, coerente e lógica.

Mania – um humor caracterizado por exaltação e aumento de atividade.

Humor – um sentimento profundo que é experimentado internamente.

Neurose – este termo se refere à teoria de conflitos intrapsíquicos, resultando em sintomas de depressão, ansiedade, etc. O paciente neurótico está relativamente bem de saúde comparado ao esquizofrênico.

Noesis – uma revelação em que uma imensa epifania ocorre em associação com uma sensação de que foi escolhido para liderar e comandar.

Obsessão – uma ideia ou pensamento que constantemente aparece no consciente.

Paranoia –ilusões persistentes, consistentes, plausíveis e engenhosas de perseguição ou inveja. Novas informações sempre parecem sustentar a ameaça de uma grande conspiração. Paranoia é mais um sintoma que um transtorno, e pode aparecer em esquizofrenia, mania, etc.

Psicose – sintoma que consiste em pensamentos e percepções que estão fora da realidade.

Sonambulismo – andar dormindo.

Sonolência – vontade anormal de sono.

Sinestesia – sensação causada por outro estímulo; por exemplo, ver o som.

Tique – movimentos motores involuntários e espasmódicos.

Trailing Phenomenon – anormalidade perceptual associada com alucinógenos em que objetos em movimento são vistos como uma série de imagens discretas e descontínuas.

Transe – atenção focada e consciência alterada, normalmente ocorre em hipnoses, transtornos dissociativos e experiências religiosas.

Medicamentos e Tratamentos nas décadas de 1920 e 1930

Medicamentos

Paraldeído: um éter cíclico, introduzido em 1882 como um hipnótico. Um tratamento efetivo contra sintomas de abstinência de álcool, ansiedade e insônia. Ele é metabolizado nos pulmões, tem um sabor repugnante e odor ubíquo.

Barbitúricos: introduzido em 1903 como um sedativo. Eram os medicamentos hipnóticos mais populares até a década de 1960, quando a benzodiazepina foi introduzida. Barbitúricos tem um alto potencial para abusos. Usado contra ansiedade, insônia e apreensão. Overdoses são frequentemente fatais. Sintomas de intoxicação incluem confusão, sonolência, irritabilidade, hiporreflexia, ataxia e nistagmo.

Reserpina: historicamente, é o primeiro medicamento antipsicótico. É proveniente do arbusto *Rauwolfia serpentina*, que é nativo da Índia, África e América do Sul, e usado na medicina popular por séculos. Este medicamento foi usado na década de 1920, mas a descrição de seus efeitos no tratamento de manias e hipertensão foi escrito em 1931.

Tratamentos

Acupuntura: um antigo tratamento Chinês, acupuntura é a estimulação de pontos específicos do corpo com uma agulha. O estímulo é associado a pontos específicos que aliviam alguns sintomas e são identificados com certos órgãos. Médicos chineses afirmam que este tratamento é efetivo para vários transtornos. Psiquiatras atuais dizem que ele pode ter algum efeito no tratamento de algumas depressões e dependência de substâncias (por exemplo: nicotina, cafeína, cocaína e heroína).

Terapia de Choque de Insulina: introduzido em 1933. Acreditava-se que alguns esquizofrênicos que ficavam em coma pareciam ter um certo alívio de seus sintomas. Insulina era usada para induzir um coma de cerca de 15 a 60 minutos. O risco de morte ou comprometimento cognitivo era alto. O tratamento foi abandonado na década de 1950, com a introdução de medicamentos antipsicóticos.

Terapia de Dióxido de Carbono: introduzida em 1929. Pacientes inalavam dióxido de carbono, resultando em ab-reação (descarga verbal de emoção) com excitação motora severa após a remoção da máscara de respiração. O tratamento era usado em pacientes neuróticos. Sempre houve dúvidas sobre o tratamento, que logo foi abandonado.

Tratamento do Sono Contínuo: um método sintomático de tratamento em que o paciente é sedado com uma variedade de drogas para induzir um sono de vinte horas por dia, algumas vezes durante três semanas em pacientes muito agitados. Klaesi introduziu o nome em 1922 e usou barbitúricos para obter narcose profunda. Este tratamento não é mais utilizado.

Hipnose: criada por Mesmer (1735-1815). O termo hipnose foi criado por Baird, na década de 1840. No final do século 19, o neurologista francês Jean-Martin Charcot estudou mais sobre o assunto. Sigmund Freud, que estudou com Charcot, usou hipnose no início de sua carreira para ajudar pacientes a recuperarem memórias reprimidas. Ele notou que pacientes reviviam eventos traumáticos sob hipnose, um processo conhecido como ab-reação. Mais tarde, Freud substituiu a hipnose pela técnica de livre associação.

Terapias Biológicas, 1845 - 1934

1845: Intoxicação de haxixe proposto como modelo de insanidade.

1869: Hidrato de cloral introduzido como um tratamento para melancolia e mania.

1875: Cocaína introduzida como um tratamento na psiquiatria (Freud). Foi interrompida após se tornar evidente que causam dependência.

1882: Introdução do paraldeído.

1892: Pesquisa com morfina, álcool, éter e paraldeído em pessoas normais (Kraepelin).

1903: Introdução dos barbitúricos.

1917: Psicose de sífilis tratada com malarioterapia (Wagner-Jauregg).

1922: Coma induzido por barbitúricos (Klaesi).

1927: Choque de insulina para esquizofrenia (Sakel).

1931: Reserpina introduzida para tratamento de esquizofrenia (Sen e Bose).

1934: Convulsões induzidas por pentilenotetrazol (Meduna).

Medicamentos e Tratamentos Contemporâneos

Medicamentos

Antipsicóticos: uma variedade de drogas usadas para o tratamento de esquizofrenia e outros transtornos psicóticos. Os remédios incluem a clorpromazina, a tioridazina e o haloperidol ou drogas novas ou especializadas, como a risperidona e a clozapina. Estes remédios são também chamados de neurolépticos e podem criar anormalidades motoras como efeitos secundários, tais como inquietação e movimentos erráticos no corpo. Eles levam algumas semanas para reverter a psicose, mas qualquer efeito sedativo depende da dose desde o início. Parar com o medicamento de uma condição psicótica crônica resulta no retorno do paciente ao estado psicótico.

Antidepressivos: usados para tratar de sintomas depressivos, normalmente em episódios depressivos intensos. Incluem elavil e outros antidepressivos tricíclicos, Parnate e outros inibidores da monoamina oxidase, Prozac e outros inibidores seletivos de recaptação de serotonina. Eles muitas vezes levam um mês ou seis semanas para começarem a tratar um grande episódio depressivo. Se parar a medicação antes do episódio acabar (seis meses a um ano), o paciente volta a experimentar os sintomas.

Estabilizadores de Humor: usados contra transtornos bipolares, especialmente em fases maníacas, estas drogas são como uma proteção para evitar que os humores de uma pessoa com essa doença variem demais. A droga mais comum é o lítio, seguido por vários anticonvulsivantes como carbamazepina, ácido valproico e gabapentina. Lítio pode ser muito tóxico, se tomado em dose muito alta (ou se a pessoa estiver desidratada, etc.) a pessoa pode entrar em convulsão e coma.

Ansiolíticos: sedativos usados para tratar sintomas de ansiedade. Os primeiros a serem usados foram os barbitúricos como o secobarbital, mas eles eram altamente viciantes. Eles foram substituídos por benzodiazepinas (Valium, etc.), que são viciantes também, mas em um grau muito menor, e sem muitos efeitos colaterais. Estes medicamentos são muitas vezes vendidos como drogas nas ruas, sob vários nomes ("Demônio Vermelho" é um dos termos para secobarbital).

Muitos Outros: para transtornos de movimento, betabloqueadores e anticolinérgicos; para demência, Aricept; para transtornos alimentares, estabilizadores de humor e antidepressivos; para dependência de opiáceos e metadona; e assim por diante.

Tratamentos

Eletroconvulsoterapia: a indução de convulsões tem sido utilizada pra tratar psicose desde o século 16. Eletroconvulsoterapia (ECT) foi introduzida em 1934, primeiramente com injeções de cânfora para produzir convulsões, e, depois, com convulsões eletricamente induzidas em 1938. Correntes alternadas de eletricidade passam pela cabeça do paciente entre dois eletrodos que são colocados sobre as têmporas. Isso causa inconsciência e convulsões. Embora ECT produza bons resultados, ela também produzia violentas convulsões que frequentemente quebravam os ossos do paciente! Com o advento da anestesia e medicamentos de paralisia na era moderna, pacientes evitam esse problema. Nos Estados Unidos, ECT é usada em casos de transtornos depressivos, episódios de mania e outros sérios transtornos em 50.000 a 100.000 pacientes anualmente. O principal efeito secundário é que o paciente sofre perda da memória recente e, muitas vezes, perde todas as memórias das horas ou dias ligados à ECT.

Terapia com Luz (Fototerapia): usada para tratar sintomas de humor que coincidem com alterações sazonais. Uma luz artificial banha o paciente todos os dias durante o período dos sintomas. A resposta ocorre em poucos dias, os únicos efeitos colaterais são dores de cabeça, fadiga ocular ou nervosismo.

Psicocirurgia: modificação cirúrgica do cérebro, incluindo lobotomia e cingulotomia. Este processo era amplamente utilizado nas décadas de 1940 e 1950, foi então quase abandonado quando os medicamentos antipsicóticos foram introduzidos. Agora são utilizados apenas em último caso.

Terapias Biológicas, 1936 - Presente

1936: Lobotomia Frontal (Moniz).

1938: Criação da Eletroconvulsoterapia (ECT) (Cerletti e Bini).

1940: Introdução da fenitoína como um anticonvulsivo (Putnam).

1943: Síntese da Dietilamida do Ácido Lisérgico (LSD) (Hofmann).

1949: Introdução do Sal de Lítio como estabilizador de humor.

1952: Introdução da Clorpromazina como antipsicótico.

1955-1958: Introdução de tricíclicos e inibidores da monoamina oxidase como antidepressivos.

1960: Introdução do clorodiazepóxido (tranquilizantes leves, benzodiazepinas).

1960-presente: Introdução de novos e mais eficientes ansiolíticos, antipsicóticos, antidepressivos, terapia com luz e uma variedade de outras terapias.

Hoje: Novos medicamentos constantemente estão sendo melhorados por meio de pesquisa e desenvolvimento (P&D), testes e processo de aprovação. Essas novas terapias são um grande negócio.

Exemplo de Jogo

Descrevendo um jogo de Chamado de Cthulhu, incluindo o uso de algumas regras já explicadas.

A década é 1920. Os investigadores estão tentando descobrir porque o Chefão Morgan, um mafioso famoso, desapareceu. Perceba que, mesmo que os jogadores tenham formas diferentes de falarem sobre seu personagem, o guardião lida facilmente com suas declarações, e não sente nenhuma necessidade de consistência.

GUARDIÃO: Bem, qual é o plano de vocês?

PAULA: Vamos caminhar sorrateiramente em volta da casa do Chefão Morgan, procurando por pistas. *Todos os investigadores concordam com o plano de Paula.*

JOE: Vamos lá! Eu levo a gente com o meu carro. Têm alguém na rua? Nós estamos saindo à meia-noite.

GUARDIÃO: Ninguém à vista.

CATHY: Meu detetive Jake pode abrir a fechadura da porta de trás da casa. *Os jogadores concordam com o plano.*

PAULA: Eu mantenho a guarda.

ARNOLD: Eu ainda vou ficar no carro por enquanto – meu investigador ainda está muito nervoso.

JOE: Eu vou com a Paula.

GUARDIÃO: Paula, faça um rolamento de Escutar.

PAULA: Eu passei.

GUARDIÃO: Você ouve a porta da frente abrir. E você pode marcar a caixa da habilidade Escutar.

PAULA: Certo. *Ela faz uma marca em sua ficha.* Eu vou tentar me esconder atrás das latas de lixo. *Ela rola o D100.* Meu rolamento de Esconder funcionou. O que acontece?

GUARDIÃO: Uma vez que é noite e não tem nenhuma lâmpada próxima na rua, você não consegue ver muito bem. Um vulto muito grande sai da casa e se rasteja pela rua. Quando alcança o meio da rua, ele retira a tampa do bueiro e pula pra dentro. Você ouve a água espirrando baque contra a água. *O guardião imita de modo suspeito o som de um líquido.*

PAULA: Ele trancou a porta atrás dele?

GUARDIÃO: Ela não só está destravada, como ficou escancarada.

PAULA: Eu vou voltar furtivamente e contar aos outros. Ah, e não tenho que marcar a minha habilidade Esconder?

GUARDIÃO: Não é preciso, está muito escuro para fazer diferença. O resto de vocês, Paula falou para vocês que a porta da frente está aberta.

JOE e **CATHY** juntos: Vamos entrar.

GUARDIÃO: O que você faz Arnold?

ARNOLD: Você está brincando? Meu professor entrar ali dentro? Sem chance.

CATHY: Ele pode fazer a guarda enquanto o resto de nós vai lá pra dentro.

ARNOLD: Sozinho? Ele está entrando.

GUARDIÃO: Está muito escuro lá dentro.

PAULA: Joe, deixe-me usar sua lanterna. Eu vou tomar a liderança. Todo mundo, mantenham-se escondidos – nós não queremos ser vistos da rua.

GUARDIÃO: Vocês estão no corredor da casa. Vocês podem ir para a esquerda, passar através de um arco e entrar na sala de estar, ou passar por uma porta aberta à direita que leva para um escritório. Na frente de vocês está uma escada que leva pra o andar de cima. Embaixo da escada tem uma porta fechada. No chão à frente, vocês veem um rastro d'água, possivelmente pegadas. A água é suja e fedorenta.

PAULA: De onde vêm as pegadas?

GUARDIÃO: Vocês não sabem. Façam um rolamento de Localizar. *Todos falham em notar as gotas d'água na parte inferior do corrimão da escada.* O que vocês querem fazer?

PAULA: Eu vou procurar no escritório.

JOE: Eu vou procurar na sala de estar.

ARNOLD: O professor vai checar o armário da sala.

CATHY: Jake sobe as escadas.

GUARDIÃO *(Uma vez que o grupo se separou, o guardião lida com cada um individualmente)*: Paula, há prateleiras no escritório, mas apenas alguns livros. Há dois armários destrancados, uma escrivaninha trancada, uma cadeira e três grandes poltronas de couro.

PAULA: Primeiro eu vou abrir a escrivaninha.

GUARDIÃO: Ela está trancada. Role a sua habilidade Chaveiro ou faça um teste com sua Força 9 na Tabela de Resistência.

PAULA: Eu passei com Chaveiro.

GUARDIÃO: Certo. Então marque essa habilidade. Agora, dentro da escrivaninha você encontra duas coisas interessantes, um envelope selado escrito "Testamento" e um pequeno livro-razão intitulado "Frota Innsmouth Ltda.". Você quer olhá-los agora? *Paula quer muito, e o guardião volta sua atenção para Cathy.* Cathy, quando Jake chega ao topo da escada, faça um rolamento de Sorte.

CATHY: Eu passei.

GUARDIÃO: Você sente gotas de água debaixo do corrimão de madeira, como se elas tivessem se acumulado ali depois que alguma coisa molhada tivesse tocado o corrimão.

CATHY: Oh-oh. Jake avança cautelosamente.

GUARDIÃO: Há dois quartos e um banheiro neste andar. A porta do quarto à direita está aberta.

CATHY: Ele espia através da porta aberta.

GUARDIÃO: Há sangue por todo o lado. O corpo do Chefão Morgan está vestido e jogado sobre a cama. A parte de cima de sua cabeça foi arrancada, e o interior foi grosseiramente escavado. Você consegue ver tudo isso por causa de uma fraca fosforescência verde que ilumina boa parte da sala. Por favor. faça um rolamento de Sanidade.

CATHY: Ôpa! Falhei.

GUARDIÃO: Ok, Jake perdeu Sanidade. Role 1D6. *Cathy rola: Jake perde 4 pontos de Sanidade*. Com a visão macabra, ele fica verde, seu estômago revira e vomita, mas não antes de gritar alertando os outros. O resto de vocês ouve o grito no alto da escada.

TODOS: Nós todos corremos para ajudá-lo.

GUARDIÃO: Muito bem. Cada um de vocês role Sanidade por ver o corpo. *Eles rolam, com vários resultados*.

CATHY: Depois que Jake se recompõe, ele procura um banheiro e limpa o seu casaco.

GUARDIÃO: O que o resto de vocês está fazendo?

JOE: Eu vou examinar o corpo mais de perto, mas sem tocá-lo. Além disso. eu estou avisando os outros para não pisarem no sangue.

PAULA: Eu vou dar uma olhada nos outros quartos neste andar da casa.

ARNOLD: O professor vai com você.

GUARDIÃO: Joe, você pode ver mais da água suja borrifada sobre o corpo e inclusive dentro do buraco no cérebro. Há algumas escoriações na face esquerda. Tente um rolamento de Ideia.

JOE: Eu passei. E então?

GUARDIÃO: Na parede, a uns dois metros de altura, há uma marca de mão molhada. Marcas de garras são visíveis, e a marca da palma tem, no mínimo, vinte centímetros. Ela não está borrada, e você pode ver as linhas da palma na marca.

JOE: Uau! Eu estou chamando Paula, Jake e o professor para chegarem até aqui. Arnold, ele está com a câmera?

ARNOLD: Droga! Eu sabia que o professor tinha esquecido alguma coisa! Hum, ele pressiona uma folha de papel do bloco de notas contra a parede para fazer uma cópia.

GUARDIÃO: Ele consegue fazer uma cópia da marca. Arnold, seu professor também nota estranhos símbolos na parede oposta. Quando ele os observa, eles parecem rodopiar hipnoticamente.

ARNOLD: Uhu! Ele quer dar uma olhada de perto.

GUARDIÃO: Ele não tem tempo. Todo mundo tente um rolamento de Escutar para os seus investigadores. *Joe, Arnold, e Cathy falham. Paula passa*. Paula, você ouve um som estridente na rua. O resto de vocês não ouve nada.

PAULA: Eu me pergunto o que poderia ser? Eu espero que não seja a tampa do bueiro se abrindo!

GUARDIÃO: De repente, a porta da frente se fecha com força, e vocês podem ouvir alguém andando pelas escadas. *O guardião bate as pernas com força no chão e curva as suas costas.*

ARNOLD: Meu professor está pulando pela janela.

PAULA: Eu estou lançando a luz da lanterna para fora do quarto, estou tentando ver o que está vindo.

CATHY: Jake puxa seu .38 e olha por cima do ombro da Paula.

JOE: Eu estou pegando cobertura atrás do Jake e da Paula, mas estou tirando a minha faca, apenas para o caso de necessidade.

GUARDIÃO: Arnold, seu investigador está de costas, então ele não vê o que os outros fazem. Por favor, saia da sala por alguns instantes enquanto eu descrevo a cena. *Arnold vai para a cozinha para pegar outra lata de refrigerante*.

O **GUARDIÃO** continua: O que vocês veem entrando no quarto é uma medonha paródia de um ser humano. Ele tem cerca de dois metros e meio de altura, com extremidades deformadas e retorcidas. Sua face é uma massa de rugas. Nenhuma feição é visível. Sua pele é de uma cor marrom-verde doentia, e tiras de carne em decomposição estão penduradas em seus membros. Dele goteja a água marrom, suja vista anteriormente. Vocês três, rolem sanidade para 1/1D10 pontos cada.

JOE: Eu fui bem-sucedido no meu rolamento.

CATHY: Eu falhei, mas Jake perdeu apenas 3 pontos de Sanidade.

PAULA: Opa! Eu realmente me assustei! Perdi 9 pontos.

GUARDIÃO: Vamos ver. *Ele observa a ficha do investigador de Paula.* Paula, seu investigador não está insano indefinidamente, uma vez que você tem 76 pontos de Sanidade, mas a menos que você role mais que a sua INTx5 no D100, ele vai desmaiar. *Paula rola um 04. e o seu investigador desmaia.*

O **GUARDIÃO** continua: Uma vez que o investigador da Paula era quem estava segurando a lanterna, ela agora está rolando pelo chão, fazendo com que a luz ilumine descontroladamente o quarto. E o professor do Arnold virou-se e, como ele verificou antes, as janelas estão barradas com grades de ferros. A única forma de sair parece ser passando pela Coisa.

TODOS (*em confusão*): Eu estou tentando tirar as barras com uma cadeira! Onde está a minha lanterna? Alguém sabe que coisa é essa? Eu estou atirando na cara dela. Socorro! Socorro!

Será que as grades da janela poderão ser arrancadas? Será que os símbolos na parede representam, na verdade, um Portal? Será que o monstro vai atacar? Será que o investigador da Paula se lembrou de trazer o livro-razão e o documento que encontrou? Será que o revólver .38 de Jake afeta o monstro?

Magia

Onde são consideradas as forças mágicas dos Mitos de Cthulhu, seus sinistros livros de conhecimento, o lançamento de feitiços, advertências e conselhos sobre o assunto.

Independente da questão de se há muito a se ganhar com conhecimento em magia dos Mitos, o uso de magia pelos investigadores é sempre inconveniente. Quando eles usam feitiços dos Mitos, mesmo que para propósitos benevolentes, eles perdem pontos de Sanidade como consequência. Poucos feitiços dos Mitos podem ser realizados rapidamente. Pode ser que feitiços aprendidos durante uma aventura sejam úteis apenas nela mesma. Consequentemente, apesar de todos os jogadores poderem estudar este capítulo, apenas os guardiões precisam compreendê-lo melhor.

A magia dos Mitos de Cthulhu é tradicional no seu escopo, concentrada em invocações perigosas de entidades horríveis e na manipulação desesperada de forças hostis. Feitiços são formalmente construídos. Uma palavra ou um gesto errado pode cancelar o efeito. Investigadores aprendem feitiços se debruçando sobre manuscritos secretos e livros antigos de conhecimento. Artefatos podem ser encantados. Embora seja raro no caso de investigadores, cultistas e feiticeiros podem também aprender com seus companheiros e, através de visões e mensagens de coisas grandes e indecorosas que espreitam além dos sentidos normais, como os temíveis Grandes Antigos e os Deuses Exteriores.

Para personagens humanos, a magia dos Mitos é rara e difícil de usar. Feitiços devem ser abordados com cautela, uma vez que o que eles fazem e quanto eles custam, é completamente desconhecido. Para investigadores, a magia dos Mitos pode ser uma armadilha perigosa. Por utilizá-la, os investigadores perdem pontos de Sanidade e adicionam Mitos de Cthulhu, tornando-se mais e mais parecidos com aqueles que eles procuram derrotar. A magia dos Mitos confunde, choca, desorienta e debilita os praticantes humanos. Se expostos o suficiente, as contradições psíquicas envolvidas no uso da magia levam os humanos à insanidade.

No jogo, investigadores entram em contato com a magia principalmente como algo estranho, alheio a eles, servem de alvo, ou testemunham o efeito de feitiços lançados por outros. Um investigador raramente se torna um feiticeiro, uma vez que o conhecimento e a experiência necessários normalmente levam à loucura.

Neste Capítulo

Este capítulo discute feitiços, encantamentos, e livros dos Mitos de Cthulhu. Ele descreve como aprender sobre tais coisas, e o que fazer com este conhecimento. Ele contrapõe o oculto e o mágico e indica modos de aumentar a característica POD.

Este capítulo não contém feitiços. Centenas de feitiços dos Mitos estão no Grimório, encontrado na seção de Referência deste livro, muito mais que qualquer investigador poderia aprender (consulte o capítulo **Grimório**, que começa na pág. 244, para a lista completa de feitiços).

O que é Magia?

Gilman recebeu algumas dicas terríveis do temido Necronomicon*, de Abdul Al-hazred … e o banido* Unaussprechlichen Kulten*, de von Junzt, para correlacionar com sua fórmula abstrata sobre as propriedades do espaço e as ligações de dimensões conhecidas e desconhecidas.*
– "The Dreams in the Witch House", H.P. Lovecraft

Depois da Primeira Guerra Mundial, astrônomos confirmaram que as estrelas e a poeira observadas facilmente nos trinta ou quarenta mil anos-luz próximos a nós compõem apenas um pequeno canto do universo.

Não há apenas uma Via Láctea, como astrônomos uma vez acreditaram, mas milhares e milhões de galáxias, muitas de luz tão fraca e tão distante que a verdade das nebulosas tem por muito tempo sido questionada, mas nunca resolvida. A noção de ilhas de universos – galáxias, como agora dizemos – foi uma enorme descoberta. Em 1920, a percepção da humanidade do verdadeiro tamanho do universo aumentou em questão de ordens de magnitude consideravelmente.

Como escrevia na época em que aconteciam essas descobertas, Lovecraft desenvolveu gradualmente um mito de fundo que as incorporava, e adicionou alguns temperos de Einstein e Planck. Esses novos "universos", assim como ele especulou, eram verdadeiras ilhas. Sua separação incluía suas leis da natureza. Isolados por centenas de milhares ou milhões de anos luz, a matéria-prima da vida poderia ser totalmente diferente. Rapidamente, essas ilhas tomaram também um tom riemanniano, em termos de existirem ou serem conectadas a outras dimensões.

A magia dos Mitos de Cthulhu é a união lógica desse universo de universos. A magia funciona em qualquer lugar. Ela modela e define a grande realidade; ela é a expressão final da lei natural, a vontade dos Deuses Exteriores se tornando palpável, e o juiz do tempo, espaço e matéria.

Como comparação, a ciência e a religião terrena parecem ter pouca utilidade. É óbvio que compreendemos muito menos do que acreditamos saber. Seria isso uma imperfeição no que acreditamos ou em como viemos a acreditar? Talvez falte algo em nossas almas ou em nossas equações que impeça o conhecimento e a revelação final. Os Mitos não se importam com as pretensões humanas.

Tomos dos Mitos

Em Lovecraft, para aprender a magia dos Mitos, normalmente é preciso encontrar e seguir as instruções escritas. Os volumes de conhecimento arcano mencionados pelos escritores do Círculo de Lovecraft representam a invasão intelectual dos Mitos de Cthulhu. Em particular, esses antigos manuscritos e publicações proibidas incluem receitas para a admissão ou o retorno dos Grandes Antigos e dos Deuses Exteriores, como no clássico de Lovecraft, "O Horror de Dunwich" (*The Dunwich Horror*). Ao menos por implicação, tais escritos também indicam como expulsar essas entidades. Essas informações não estão disponíveis em nenhum outro lugar.

Leva tempo para aprender, até mesmo com textos que foram cuidadosamente escritos e especialmente criados com esse propósito. Estudar os intricados, idiossincrásicos e indefinidamente mais difíceis livros dos Mitos leva muito mais tempo. Aprender a partir de um livro como lançar com sucesso um feitiço específico exige ainda mais tempo.

Considere isto: esses livros são escritos grosseiramente por homens cuja sanidade foi apagada pelo horror de seus experimentos e provações. O texto foi muitas vezes escrito à mão em uma escrita arcaica. Muitos manuscritos não estão sequer em um alfabeto conhecido – alguns são muito mais antigos que o próprio tempo, em uma língua há muito tempo perdida; outros são escritos em códigos secretos para esconder seu conteúdo de caçadores de bruxas ou da Inquisição, e agora precisam ser decifrados antes que o leitor possa ponderar sobre a sombria verdade que eles ocultam.

Mesmo que um feiticeiro tenha escrito para outros que são familiares com o arcano e o oculto, ele escreveu para adeptos e membros do culto, e não para leigos. Ele não vê razão para explicar, e vai utilizar termos estranhos e ideias sem explicá-las. Anotações valiosas podem ter sido feitas por uma sucessão de donos, talvez cada uma em uma língua diferente ou com um objetivo diferente, e algumas ou todas com erros.

O aparato atual de conhecimento não existe em tais livros. Não há índices, nem glossários, nem sumário, nem uma definição cuidadosa. Pode não haver números nas páginas, capítulos, parágrafos, pontuação, ou mesmo separação entre as palavras.

Diferentes livros terão sido escritos há séculos de distância um do outro, por autores com experiências e culturas diferentes. Esses escritores, com filosofias bastante variadas, inevitavelmente usam vocabulários técnicos diferentes. É preciso aprender novamente o jargão para cada livro. Quem quiser compreender tal livro deve ler a fundo, considerando cada sílaba e comparando as ideias e os processos em livros semelhantes.

Exemplo: *Harvey Walters nota uma referencia ao "Gral de Arthur" em um livro arcano. Seu jogador falha no rolamento de Ocultismo para lembrar a referência. Harvey não descobre que o Santo Gral dos contos Arturianos é uma repetição do mito celta do Caldeirão Negro, assim, ele não sabe que o Caldeirão Negro ressuscita os mortos cozinhados nele, ou que ele veio do inferno. Em seguida, o jogador falha no rolamento de Ideia, e Harvey não percebe, por meses, que a frase "ele bebeu do Gral de Arthur" pode significar alguém afetado pelo feitiço Ressurreição. E se Harvey não sabe nada do feitiço Ressurreição, aquela frase pode permanecer sem significado para sempre.*

Um livro pode ser fisicamente difícil de ler. Muitos são antigos e devem ser manuseados com cuidado.

Alguns são delicados: o leitor deve usar luvas e virar as páginas com uma pinça. Apenas nos dias atuais existem máquinas de fotocópia capazes de realizar cópias rápidas e fiéis.

Alguns livros são grandes. Eles são repetitivos, maçantes, mal escritos e de estilo obscuro. Estudá-los é cansativo e pode parecer inútil. Um leitor cansado pode perder fatos e alusões, por isso, o estudo deve parar até que a mente esteja descansada. Isso também leva tempo.

Uma fórmula foi criada para determinar o tempo de leitura de um indivíduo para um volume específico dos Mitos. O fator inclui inteligência, educação, língua, porcentagem do investigador nas habilidades Mitos de Cthulhu ou Ocultismo, e um valor para a biblioteca em que o tomo está sendo estudado. Consulte o capítulo **Conhecimento do Guardião**, **Modificadores para Pesquisa de Tomos**, pág. 154.

Descrevendo os Tomos dos Mitos

Algumas das páginas neste capítulo resumem as informações dos livros dos Mitos de Cthulhu mais mencionados nos contos. Os verbetes pequenos e sistemáticos dão uma impressão de total compreensão. Não se iluda! Feiticeiros loucos não pertencem ao clube do livro. Suas obras nunca são corrigidas ou vendidas, e nenhum editor teve a chance de chamar o autor do livro e perguntar, "o que exatamente você quis dizer nesta parte?" Retire desses resumos a informação para o jogo, mas o guardião e jogadores devem também lidar com eles como se fossem livros reais.

Alguns volumes dos Mitos são de origem recente o suficiente para serem impressos em uma prensa de tipos móveis. Essas edições são de tiragem pequena, e muitas das cópias foram perdidas ou destruídas, como ocorreu com "O Rei em Amarelo". Cópias que sobreviveram muitas vezes foram maltratadas por loucos e maliciosos, ou reencadernadas para disfarçar seu conteúdo blasfemo. Manuscritos encadernados, claro, nunca foram regularizados por gráfica e impressão, e sua escrita borrada e incerta pode tornar páginas completamente incompreensíveis, uma situação remediada apenas com grande dedicação e conhecimento.

Apesar do resumo de cada livro ser uniforme, considere que cada cópia de um livro dos Mitos pode ser diferente uma da outra. Embora essa lógica diminua para livros recentes como *Azathoth e os Outros*, mesmo assim as encadernações podem ser quebradas, páginas arrancadas, e assinaturas faltando ou fora do lugar. O conteúdo pode estar manchado por tinta ou marcado por ácido, as páginas chamuscadas e palavras podem estar ilegíveis ou totalmente desfiguradas por loucos ou por homens sãos que desejam destruir a informação perigosa. Informações valiosas podem estar escritas como marginálias ou anotadas em um recorte de papel inserido aqui e ali. Inestimáveis folhas coloridas à mão podem se soltar ou foram arrancadas e pregadas em alguma parede há muito queimada.

Feiticeiros e cultistas não são bibliotecários. Eles são irracionais e descuidados, e não estão preocupados com as necessidades da posteridade, mas sim em viver para sempre.

Edições Descobertas

Se for encontrada uma versão na língua original de uma obra da qual até então era conhecida apenas uma tradução, então a versão original é mais informativa. Aumente o número de pontos de Mitos de Cthulhu em mais três pontos percentuais. Trate a edição original como uma nova edição. O guardião escolhe a língua original do livro, e pode inventar seu título naquela língua também.

Se o investigador já leu outra edição do mesmo livro, mas a nova versão tiver um maior número de pontos percentuais de Mitos de Cthulhu, ignore a diferença na perda de pontos de Sanidade, mas acrescente os pontos extras de Mitos de Cthulhu após a leitura da nova versão.

Se um guardião cria um novo Tomo dos Mitos para algum propósito, ele deve dar um nome ao livro; saber a língua de sua composição; saber como ele se parece; saber quantos pontos de Sanidade são perdidos ao ler ou folhear o livro; saber o quanto de compreensão de Mitos de Cthulhu ele acrescenta e ser capaz de determinar quais feitiços nele se encontram, caso haja algum.

Apesar dos perigos, os investigadores vão escolher estudar este ou aquele livro terrível. O processo de leitura pode ser demorado, e pode ser suspenso a qualquer momento por outras necessidades. "Estudo" e "leitura" são sinônimos neste contexto.

Lendo os Livros dos Mitos

Qualquer dos livros listados aqui com acréscimo de pontos de Mitos de Cthulhu precisa ser estudado para ser compreendido. Nos sumários dos livros dos Mitos neste capítulo, o tempo de leitura é dado em semanas. Entretanto, o guardião não deve ficar a mercê de tais números, e deve diminuí-los ou aumentá-los quando apropriado. Um acadêmico famoso com habilidade na

Ficha de Anotação dos Tomos

Se for de interesse uma anotação precisa, considere um registro separado para cada tomo dos Mitos ou de Ocultismo que um investigador ler ou tiver acesso. A ficha pode incluir as seguintes informações.

- *titulo / autor / edição*
- *lingua / epoca da publicação ou criação*
- *+ porcentagem de Mitos de Cthulhu*
- *pontos de Sanidade por folhear / pontos de Sanidade por ler*
- *feitiços que aparecem no livro*
- *condição fisica do livro, tamanho, encadernação, dano, integridade, etc.*
- *que investigadores leram o livro*

língua apropriada lê um livro mais rápido do que um jornalista determinado, mas com pouca educação e confuso. O tempo de estudo necessário não precisa ser em dias, semanas ou meses consecutivos.

O guardião indica quando o tempo necessário foi concluído. Se o livro estiver escrito em uma língua diferente da língua materna do investigador, ele precisa passar em um teste de língua no D100. Com um sucesso, o investigador pode também marcar a língua. Um fracasso no rolamento da língua significa que o leitor foi capaz de ler às pressas e perdeu alguns pontos de Sanidade, mas não acrescenta nenhum Mitos de Cthulhu e não aprende os feitiços.

Se um livro é escrito em uma língua desconhecida pelo investigador, é preciso um tradutor. A decisão acerca de o que foi traduzido, o quão rápido e com qual precisão fica ao critério do guardião. Se a língua é desconhecida ou há muito perdida, o investigador deve criar um plano para um processo de tradução que convença o guardião, ou o livro o confunde.

Com um sucesso, ou se não for necessário rolar, o investigador compreende o livro. O jogador acrescenta a porcentagem determinada de Mitos de Cthulhu, diminui o mesmo número de pontos do máximo da Sanidade, e subtrai os pontos de Sanidade do total atual. Após ter lido e compreendido o livro, o investigador não perde nada mais ao relê-lo (no entanto, consulte "Edições Descobertas", logo acima, para uma possível complicação).

Sempre se perde pontos de Sanidade ao ler ou folhear um livro. O livro ou manuscrito deve estar na língua do leitor, ou ele deve passar em um rolamento na língua, ou uma terceira pessoa de confiança deve traduzi-lo. A menos que uma dessas condições seja satisfeita, o livro não pode ser lido. Nenhum ponto de Sanidade é perdido por apenas olhar para o livro. Pontos de Sanidade nunca são perdidos por consulta ou releitura de um livro dos Mitos que o investigador já tenha lido.

Folheando um Livro dos Mitos

Um investigador pode folhear um livro para aprender sobre o que ele trata e para adivinhar quais feitiços ele pode conter. Folhear livros sempre é bem-sucedido se a língua puder ser lida.

- Folhear um livro impresso ou datilografado leva uma hora para cada cem páginas. Folhear um manuscrito leva uma hora para cada dez páginas.
- Folhear um livro dos Mitos custa metade dos pontos de Sanidade necessários para ler o livro, ou o quanto o guardião indicar.
- Folhear nunca aumenta Mitos de Cthulhu.
- Depois de folheado, ler o livro custa o total de pontos de Sanidade rolado menos os pontos de Sanidade já perdidos por folhear o livro.

Livros dos Mitos como Referência

Uma vez que um tomo tenha sido lido, a porcentagem acrescentada pelo seu +% (por cento) de Mitos de Cthulhu também quantifica sua utilidade como uma referência aos Mitos. Quando parecer apropriado, tal livro pode ser usado para consulta sobre um fato específico sobre os Mitos (tal como o tempo que demora até um ctônico alcançar a maturidade, ou onde o corpo de Y'golonac aguarda sua ressurreição).

O investigador gasta 1D4 horas no jogo estudando atentamente o livro sem interrupção. O jogador multiplica então a porcentagem de Mitos de Cthulhu do livro por 5, e tenta rolar no D100 um número igual ou menor. Com um sucesso, o investigador encontra o fato ou uma alusão para o fato (se desejar, o guardião pode expressar a informação de forma obscura). Se o rolamento falhar, o livro não possui a informação. O usuário do livro deve anotar o que está contido ou não no livro.

Livros de Ocultismo

Essas ideias sobre como lidar com informação nos livros dos Mitos podem ser usadas também com livros que não são dos Mitos. Livros de ocultismo, por definição, garantem pontos na habilidade de ocultismo depois de lidos. Um livro de ocultismo não contém conhecimento para aumentar a habilidade Mitos de Cthulhu, ou então seria classificado como um livro dos Mitos. Alguns livros de ocultismo podem também incluir discussões de magia não pertencente aos Mitos, incluindo instruções para feitiços. Um livro de ocultismo pode custar pontos de Sanidade se sua escrita é complicada e confusa.

Aventuras Publicadas

Especialmente em aventuras publicadas, o processo para decifrar os tomos dos Mitos tem sempre sido condensado, algumas vezes drasticamente, para que o drama da situação permaneça acentuado e imediato. Por exemplo, uma aventura pode sugerir que os investigadores possam gastar apenas 1D4 semanas no jogo estudando *Cultos Inomináveis*, e que eles têm 50% de chance de aprender algum feitiço crucial para a aventura no livro.

Se tal inconsistência não o agrada, mude o nome do livro ou manuscrito por um que você tenha criado, ou altere a aventura para que a pressão do tempo não tenha consequência. Geralmente, as regras do Chamado de Cthulhu assumem que o mesmo guardião e jogadores jogam por meses ou anos, que os mistérios relacionados são, na maioria das vezes, criados pelo guardião e não planejados por um livro, e assume que os episódios se fundem como córregos em um rio. Você, por escolha ou circunstância, pode jogar de outra forma.

Usando Magia

Um aumento nos pontos da habilidade Mitos de Cthulhu amplia os horizontes do estudante e tira um pouco de sua reserva mental. Mas o motivo para se aprender sobre os Mitos é que o conhecimento deixa o aprendiz alterar a realidade de formas especificas. Esses pacotes de informação são organizados como feitiços. Eles exigem ativação, que é medida no jogo através dos pontos de magia.

Pontos de Magia

Pontos de Magia podem ser gastos para lançar feitiços, para energizar artefatos e portais mágicos, para resistir a ataques ou manipulações mágicas através de rolamento na Tabela de Resistência, e assim por diante. Um investigador não pode gastar mais pontos de magia do que possui. O número de pontos de magia não pode ser regenerado acima dos pontos de POD.

Para gastar ou sacrificar os pontos de magia ou pontos de Poder, basta apenas a vontade do dono. Não é preciso nenhum processo especial. O gasto em si pode causar sensação de prazer misturada com tristeza, ou um torpor da alma, ou mesmo não ocorrer nada.

Alguns ataques mágicos retiram pontos de magia ou POD da vítima contra a sua vontade. Nesse caso, um rolamento na Tabela de Resistência pode ser caracterizado como doloroso, ou causar dor de cabeça ou outro sintoma brando. Perda involuntária de POD gera uma sensação mais forte que a perda da mesma quantidade de pontos de magia.

- Se os pontos de magia chegarem a zero, o investigador cai inconsciente até que regenere no mínimo um ponto de magia.
- Regeneração de pontos de magia é um processo natural, e ocorre ao passo de um quarto do POD de quem gastou a cada seis horas (arredondando para baixo qualquer fração). Depois de 24 horas, todos os pontos de magia se regeneram, a menos que o investigador tenha gasto mais durante esse tempo.
- Se um personagem obtiver pontos de magia em uma quantidade maior que seu POD, ele pode usar o número excedente, mas não pode regenerá-lo.

Aprendendo um feitiço

Uma vasta seleção de feitiços para o jogo é apresentada alfabeticamente no capítulo **Grimório**, que começa na pág. 244.

- Apenas aprender um feitiço dos Mitos não custa pontos de Sanidade. Lançar um feitiço dos Mitos, sim.
- Qualquer indivíduo pode aprender um feitiço. Estudar os Mitos é a ultima coisa que uma pessoa deveria fazer, uma vez que aumentar o conhecimento dos Mitos sempre leva o personagem mais e mais perto do momento em que a insanidade ou os Mitos reivindicam seu prêmio. Algumas vezes, as circunstancias exigem tal sacrifício.
- Conhecimento de um feitiço pode ser transferido de três maneiras. Aprendizado em um livro é, de longe, o método mais comum.

Aprendendo um feitiço de um Livro dos Mitos

Feiticeiros se tornam insanos por causa de experimentos cruéis e pelo contato incauto com conhecimento dos Mitos de Cthulhu. Investigadores procuram as suas anotações porque elas podem oferecer uma solução rápida para problemas de natureza sobrenatural. Ler as anotações de um feiticeiro e seus processos poder ser horrível, pode abalar a sanidade, e não deve ser feito descuidadamente.

Se um livro contém feitiços, o guardião deve indicar a sua presença e resumir cada um deles em uma ou duas frases. Ele provavelmente não deve usar o nome do livro de regras para o feitiço, mas sim oferecer uma descrição como "Trouxe de longe uma Grande Besta Alada proveniente do vazio", em vez de "Conjurar/Aprisionar Byakhee".

Para se aprender um feitiço de um livro dos Mitos, é necessário que o livro que o contém seja lido, o que leva 2D6 semanas de estudo no jogo, ou o tempo que o guardião escolher. Assim como ao se ler um livro dos Mitos, ao se aprender um feitiço dos Mitos, é possível parar e voltar, quando o investigador quiser. O investigador escolhe o feitiço a ser estudado. Quando o tempo no jogo passou, o estudo está completo. O jogador rola então um D100 igual ou menor que a INTx3 do investigador (ou o quanto o guardião achar melhor). Com um sucesso, ele aprendeu o feitiço. Falhando, o tempo de estudo foi perdido, mas o investigador pode começar de novo.

Aprendendo um feitiço de Outra Pessoa

Depois que aprendeu um feitiço, um personagem pode ensiná-lo a outros. Ensinar pessoalmente é mais rápido do que aprender com um livro. Para aprender um feitiço de outra pessoa, role no D100 um valor igual ou menor que a INTx3 do estudante para cada semana no jogo gasta estudando o feitiço. Se passar, o estudante sabe o feitiço e agora pode ensiná-lo a outros.

Aprendendo um feitiço de uma Entidade dos Mitos

Se desejar, qualquer entidade pode substituir um livro ou um pergaminho detalhando algum feitiço. Mais caracteristicamente, a entidade concede o conhecimento através de um sonho ou visão, mas cada episódio é perturbador e alienante, destruindo a sanidade e a força de vontade do personagem. Isso pode acontecer rápida ou lentamente, como a história exigir. Uma entidade pode imbuir um feitiço inteiro na mente de um personagem através de telepatia. Entretanto, tal experiência intensa também pode enviar o personagem diretamente para o manicômio.

Uma vez que o processo é completado, o personagem precisa fazer um teste bem-sucedido de Ideia para reter o conhecimento do feitiço. Se falhar, o processo deve começar do início.

É raro uma entidade conceder ou imbuir um feitiço dessa forma. Investigadores raramente recebem informação dessa maneira. Já cultistas dos Mitos de Cthulhu frequentemente recebem.

Aprendendo Magia que não é dos Mitos

Nem todas as magias tem origem nos Mitos de Cthulhu, mas a magia dos Mitos é o agente mais eficiente de manipulação; nas estórias, ela representa o

melhor mapa mágico ou representação do universo. Outras magias terrenas ou religiosas podem ser significativas e podem ter efeito, no entanto, apenas o quanto o guardião determinar.

Mecânicas e processos para tais magias devem ser os mesmos da magia dos Mitos, embora os meios e objetivos da magia terrena sejam diferentes. Ações horrorosas devem sempre custar pontos de Sanidade.

Lançando feitiços

Manipular as forças dos Mitos de Cthulhu custa pontos de Sanidade, variando o valor de acordo com o feitiço. Se alguma terrível criatura aparecer em resposta ao feitiço, o encontro custará ainda mais pontos de Sanidade. Não ter pontos de Sanidade não proíbe o feitiço de ser lançado – se fosse assim, não haveria cultistas.

A maioria dos feitiços e muitos dos artefatos mágicos também exigem o gasto de pontos de magia (ou Poder, se necessário), ou o feitiço não é ativado. Caso não se tenha pontos suficientes, nada acontece.

Podem ser necessários componentes físicos. O componente pode ser reutilizado, como, por exemplo, os grandes menires necessários para conjurar Aquele Que Não Deve Ser Nomeado. Outros componentes são consumidos no curso do feitiço, como quando se bebe um hidromel espacial.

Todos os feitiços precisam de algum tempo para serem lançados, de alguns poucos segundos ou um minuto até uma semana no jogo.

A pessoa que está lançando o feitiço deve saber o feitiço. Ela deve repetir algumas vezes um cântico, muitas vezes complexo e extenso, em um tom autoritário. Normalmente a pessoa deve ter liberdade completa de movimento, uma vez que os gestos podem ser tão importantes quanto o cântico.

Alcance do feitiço

No jogo, o alcance do feitiço é normalmente um dos três: toque, 100 metros ou linha de visão. Essas escolhas gerais são fáceis de visualizar e compreender. Alcances maiores acabam criando problemas de engenharia e não horror. Evite feitiços por telefone, internet, feitiços carta-bomba, míssil teleguiado, enviados por telescópio, feitiço micróbio, transmissão de feitiço por micro-ondas, e outros aparelhos. Assim como no caso de interpretação, magia e horror são efeitos pessoais.

Comparando na Tabela de Resistência

Alguns feitiços comparam os pontos de magia do feiticeiro com os da vítima na Tabela de Resistência. Na falta de outras instruções, primeiro subtraia qualquer ponto de magia necessário para lançar o feitiço, e só então compare os pontos de magia restantes do feiticeiro contra os da vítima. Para afetar a vítima, primeiro o feitiço deve alcançar onde ela está.

Evidência de um feitiço Lançado

O dano feito por um feitiço é provavelmente óbvio. Um feitiço sendo lançado talvez não tenha uma manifestação aparente. Se tiver, pode ser um gesto peculiar da mão ou o movimento do corpo, ou o uso de algum item estranho ou ingrediente necessário. Por si só, tais efeitos já começam a estabelecer um tom para a magia dos Mitos, então se aconselha que os guardiões mantenham os efeitos em menor intensidade. Os efeitos podem ainda ser mais amplos, como um rugir do além, gotas de fogo, linhas de força elétrica, auréolas pálidas, auroras de várias cores, ventos impetuosos, gramas levantadas, ar ionizado, estranhas sensações, cheiro de enxofre, uivos e barulho de animais, murmúrio de vozes, gemidos alarmando, ou o que o guardião achar apropriado.

O Primeiro feitiço de Harvey: um Exemplo

Depois de passar alguns meses no jogo totalmente enlouquecido, Harvey Walters começa a se recuperar de sua insanidade duradoura. Ainda na Alemanha, ele investiga a biblioteca do manicômio e encontra um manuscrito em latim medieval. Sua existência foi ignorada por muito tempo. O manuscrito não tem nenhum título, mas Harvey imagina que ele seja o *Livro Vermelho*, pois está encadernado com couro avermelhado. Seu jogador declara que Harvey vai folhear o livro para ver se vale a pena estudá-lo. O guardião, que colocou o manuscrito ali para dar a Harvey alguma coisa para fazer enquanto se recupera, concorda e diz que folhear o *Livro Vermelho* vai custar 1D3 pontos de Sanidade de Harvey (essa declaração é uma confissão do valor do livro, assim como uma demonstração de sua preocupação com a sanidade frágil de Harvey – o guardião não é obrigado a passar essa informação

Como feiticeiros Acabam Assim

Embora raramente investigadores tenham essa oportunidade, feiticeiros e cultistas parecem por vezes ter uma incontável quantidade de Poder. De onde isso vem? As ideias abaixo são principalmente para personagens do guardião.

Aumentar Poder aumenta a característica SAN, mas não aumenta os pontos de Sanidade atuais.

- Quando um personagem consegue lançar um feitiço que exige um rolamento na Tabela de Resistência utilizando os pontos de magia ou POD, existe uma chance do POD aumentar através do "exercício". Subtraia o POD do personagem de 21 e multiplique a diferença por cinco: o produto representa a porcentagem de chance para aumentar o POD em 1D3. Role 1D100 igual ou menor que a chance em porcentagem para efetivar o aumento.
- Como uma recompensa por um rolamento de 01 em qualquer teste de Sorte, pode-se dizer que o POD foi exercitado. Subtraia POD de 21 e multiplique a diferença por cinco: o produto representa a chance em porcentagem que o personagem tem para aumentar o POD em 1D3. Role no 1D100 um valor igual ou menor do que chance em porcentagem para aumentar.
- Indivíduos obstinados e impiedosos comportam-se estranhamente. Quando criado, um investigador pode trocar 10 pontos de Sanidade por 1 de POD. Diminua o máximo de Sanidade em dez. O processo pode ser repetido: se os pontos de Sanidade atuais alcançarem 9 ou menos, os instintos de autopreservação assumem o comando. Este processo pode também custar mais pontos de Sanidade, tanto quanto o guardião achar necessário.
- O personagem pode conseguir um presente ou fazer uma barganha por POD com algum dos Grandes Antigos ou Deuses Exteriores. O motivo disso é melhor ficar por conta do Guardião. Tal evento provavelmente também vai aumentar a habilidade Mitos de Cthulhu, assim como vai custar mais pontos de Sanidade além do que foi perdido por se comunicar com a entidade.

de antemão). O jogador aceita a penalidade, tira 1 no dado, e Harvey perde um ponto de Sanidade depois de folhear o livro, sem outra consequência.

O guardião resume o *Livro Vermelho* como um manuscrito frágil, com vários buracos de traças que possui registros de pesquisas alquímicas realizadas no século XIII por Gustaf, o Negro. Embora Harvey seja um especialista em latim, partes importantes do texto estão cifradas e em abreviações secretas, o que vai levar um tempo para compreender. O guardião afirma ainda que Harvey encontra uma clara referencia para "A súplica aos servos voadores dos Grandes Antigos". O jogador diz que Harvey escolheu estudar o livro.

O guardião anota em segredo que Harvey vai levar três meses no jogo para decifrar o Livro Vermelho. O guardião poderia ter rolado 2D6 para um número qualquer de meses, mas ele já calculou que Harvey se recuperará em cinco meses no jogo, e tem outros planos para ele depois disso.

As sessões de jogo continuam. Mais ou menos a cada sessão, o guardião pede para Harvey rolar Psicanálise. Depois de quatro meses, o total atual de pontos de Sanidade de Harvey aumentou para 33. O guardião declara que Harvey terminou de ler o *Livro Vermelho*, que seu Mitos de Cthulhu aumentou em +8% e que Harvey perdeu 1D6 pontos de Sanidade ao compreender o tomo.

O jogador de Harvey acrescenta 8 pontos na habilidade Mitos de Cthulhu, aumentando-a para 20. Ele reduz o máximo de Sanidade para 79. Além disso, ele rola 1D6 e tira 3, porém, uma vez que Harvey já tinha perdido 1 ponto de Sanidade por folhear o *Livro Vermelho*, ele subtrai apenas 2 pontos do valor atual de Sanidade, levando-o a um total de 31.

Harvey suspeita que a "Súplica aos servos voadores" no *Livro Vermelho* seja um feitiço dos Mitos. Ele precisa de tempo para aprender o feitiço – três semanas no jogo, diz o guardião. No final desse tempo, o guardião pede para ele tirar um valor igual ou menor que a INT (17)x3 de Harvey no 1D100. O jogador de Harvey deve rolar 51 ou menos. Ele tira 77 e falha.

O guardião respira fundo, mas diz calmamente que o bibliotecário do manicômio concorda em emprestar o livro para Harvey por um tempo indeterminado. Harvey pode continuar a estudar o feitiço enquanto estiver participando de outras aventuras: para descobrir quanto tempo ele vai precisar para a próxima tentativa, o guardião rola em segredo 2D6, e o resultado é de seis semanas.

Depois de uma pequena aventura (na qual, ao final, o seu total de pontos de Sanidade atuais subiu para 38), ele está preparado para tentar aprender o feitiço de novo. Dessa vez ele consegue.

O feitiço é Convocar/Aprisionar Byakhee (no entanto, o guardião continua a se referir como A súplica para os servos voadores). Embora Harvey conheça o feitiço, ele precisa encontrar um apito encantado, e assim ele começa a procurar. Depois de outra aventura, ele encontrou o tal apito e, depois de ficar encalhado em uma rocha grande no meio do Atlântico do Norte, está preparado para tentar o feitiço.

O texto do feitiço deixou claro que quanto mais pontos de magia Harvey colocar no feitiço, melhor são as suas chances. O POD baixo de Harvey dá a ele não mais do que 9 pontos de magia. Seu jogador sacrifica 8 pontos de magia, deixando Harvey com um ponto apenas para ficar consciente. Lançar o feitiço custa 1D3 pontos de Sanidade, diminuindo-a para 36.

Onze minutos depois, uma figura alada sombria e horrorosa desce do céu e pousa na rocha. Ela urra abominavelmente, e olha diretamente para Harvey. Essa visão (um Byakhee, como o guardião sabe) custa 1/1D6 pontos de Sanidade por encontro. O jogador falha no rolamento de Sanidade, e rola 1D6 para saber quantos pontos de Sanidade Harvey vai perder. Ele perde mais 4 pontos.

Em um tempo curto, Harvey perdeu 6 do seu total inicial de 38 pontos de Sanidade, mais do que 5, o bastante para uma insanidade temporária, mas menos do que 20% e, portanto, não o suficiente para uma insanidade duradoura.

O bondoso guardião permite ao jogador fazer um teste de Sorte, e ele passa. Como consequência, o guardião diz que Harvey consegue apontar para o oeste e grita: "Leve-me para a terra!", enquanto escala nas costas da coisa antes que ele comece a alucinar e falar coisas sem sentido.

O guardião afirma que o transtorno temporário de Harvey vai durar 20 horas no jogo. Na próxima manhã, um Harvey desarrumado vaga por uma pequena cidade de Newfoundland. Agarrar-se no servo voador enquanto ele o trazia para um local seguro o deixou com um sentimento de gratidão a morcegos. De agora em diante, ele toma um interesse por morcegos, e quanto mais ele aprende sobre as benéficas criaturas, mais ele vai se arriscar para defendê-las.

Harvey aprendeu também que lançar feitiços dos Mitos pode ser uma experiência muito traumática. Ele precisa ser mais cuidadoso no futuro.

Exemplos de Livros de Ocultismo

Donos de tomos dos Mitos provavelmente possuem livros de ocultismo. Um livro de ocultismo sempre acrescenta no mínimo um ponto na habilidade ocultismo após a sua leitura completa. Há milhares de livros sobre ocultismo. Esta página é uma pequena amostra.

Normalmente, a leitura de um livro de ocultismo não causa perda de Sanidade, mas nem sempre – uma perda pode ocorrer por razão da lentidão, complexidade, duração ou incompreensão. À exceção disso, as mesmas regras dos livros dos Mitos se aplicam para os de ocultismo, se eles aparecerem no jogo. Nenhuma indicação de tempo de leitura é dada; o guardião deve determinar o intervalo de tempo que ele achar mais apropriado – 2D6 semanas, 4D6 semanas, ou 8D6 semanas. Guardiões são livres para acrescentarem um feitiço dos Mitos em uma margem ou na guarda se eles acharem apropriado, mas (com exceção do *Malleus Maleficarum*) o teor desses livros não é maligno ou perigoso.

BEATUS METHODIVO – *em Latim, atribuído a São Metódio de Olimpos, c. 300 d.C.* De teor Gnóstico, este livro é escrito como uma profecia do Apocalipse. Ele prevê a história do mundo. Ele reconta como Seth procurou um novo país no leste e chegou à terra dos iniciados, como as crianças de Caim instituíram um sistema de magia negra na Índia, e muito mais. Relativamente pequeno. *Nenhuma perda de Sanidade; +2%* de Ocultismo. Sem feitiços.

TÁBUA DE ESMERALDA – *traduzido em várias línguas, aparentemente originário da Fenícia, autor ou autores desconhecidos, c. 200 d.C.* O principal texto alquímico da Europa medieval, misericordiosamente pequeno, mas tão enigmático e críptico quanto o *Tao Te Ching* da China clássica. *Nenhuma perda de Sanidade, embora o seu estudo obsessivo possa levar a sintomas de transtornos; + 1% de Ocultismo.* Sem feitiços.

O RAMO DE OURO – *em Inglês, por Sir George Frazer, 1890, em dois volumes.* Uma edição maior de treze volumes foi publicada entre 1911-1915. Um trabalho clássico de antropologia explorando a evolução da magia, religião e pensamento científico. Uma versão resumida está disponível em muitas as bibliotecas dos Estados Unidos. *Perda de Sanidade 0/1D2; + 5% de Ocultismo.* Sem feitiços.

I CHING – *em Mandarim clássico e várias traduções, incluindo a de Wilhelm/Baynes para o Inglês, 1950, a versão preferida para os asseclas que falam Inglês.* Um dos Cinco Clássicos da China Confuciana. Um sistema engenhoso e poético de adivinhação aplicado facilmente, mas capaz de profundas alusões situacionais. Contemplação do significado é quase irresistível, e por essa razão ele é útil de se consultar durante uma sessão, mas o livro é tão bom que os usuários arriscam exceder o sentido da campanha. *Nenhuma perda de Sanidade; +8% de Ocultismo*. Sem feitiços.

A CHAVE DE SALOMÃO – *traduzido do Latim para várias línguas; escrito por volta do século 14, mas acreditava-se ser de autoria do rei Salomão.* Composto de dois livros, o primeiro indicando como evitar erros drásticos ao negociar com espíritos, e o segundo discutindo as artes mágicas. A complexidade dos seus rituais mágicos é razão suficiente para que qualquer um dos feitiços não funcione. *Nenhuma perda de Sanidade; +5% de Ocultismo.* Sem feitiços.

MALLEUS MALEFICARUM - "O Martelo das Bruxas". *Em Latim, de Jakob Sprenger e Heinrich Kramer, 1486 d.C., há muitas* traduções. Um guia para os inquisidores na Idade Média sobre a identificação de bruxas e as torturas de persuasão. Este livro terrível ajudou a matar cerca de nove milhões de pessoas. A tradução alemã de 1906 tem o excelente título *Der Hexenhammer. Nenhuma perda de Sanidade; + 3% de Ocultismo.* Sem feitiços.

AS PROFECIAS DE NOSTRADAMUS – *no original, a língua muda entre os quartetos, de Michel de Nostredame* [Nostradamus], *1555-1557.* Contém cerca de mil versos de quatro linhas, que seriam profecias sobre eventos até o ano de 3797 d.C. As profecias não são específicas, o que leva a todo o tipo de aplicações. Numerosas interpretações têm sido feitas de muitas dessas profecias. Possivelmente útil para guardiões como uma fonte de inspiração para acontecimentos em uma campanha extensa. *Nenhuma perda de Sanidade; +1% de Ocultismo.* Sem feitiços.

PERT EM HRU – "Livro de Sair Para a Luz". A *versão em hieróglifos Egípcios possui cerca de duzentos capítulos; o* "Papiro de Ani" *contém mais capítulos; foram publicadas traduções em Francês e Inglês.* Trata da beatificação dos mortos, que eram imaginados recitando os capítulos em ordem e assim ganhando privilégios em sua nova vida após a morte. Essas instruções e processos mágicos protegeriam o morto contra os perigos que ele enfrenta para alcançar o outro mundo. Muitos feitiços para preservar a múmia contra o mofo, ajudar na mudança de forma, e auxiliar o morto a se tornar um deus. *Nenhuma perda de Sanidade; + 3% de Ocultismo.* Contém muitos feitiços relacionados ao Egito antigo.

PRINCÍPIOS DA NATUREZA, SUAS REVELAÇÕES DIVINAS E UMA VOZ PARA A HUMANIDADE – *em Inglês, de Andrew Jackson Davis, Nova Iorque, 1847.* Onde o "Vidente de Poughkeepsie" escreveu "Filosofia da Harmonia" revelada a ele por Galeno e Swedenborg, profetizando uma nova era para a humanidade, que seria precedida por uma revolução social. *Nenhuma perda de Sanidade; +1% de Ocultismo.* Sem feitiços.

O CULTO DAS BRUXAS NA EUROPA OCIDENTAL – *em Inglês, da Dra. Margaret Murray, 1921.* Um moderno in-oitavo Inglês com sobrecapa; muitas edições e impressões feitas desde a primeira. Conecta os então chamados coventículos da Idade Média com as crenças pré-cristãs que sobrevivem como superstições ou que foram forçados pela Igreja a se esconder em uma forma mais organizada. Este volume é encontrado sempre em bibliotecas e livrarias. *Nenhuma perda de Sanidade; +1% de Ocultismo.* Sem feitiços.

O ZOHAR – *escrito em Aramaico, muitas edições e traduções para o Latim, Alemão, Inglês, Francês, etc., de Moisés de León, 1280 d.C.* O trabalho fundamental do pensamento Judeu místico medieval, representando o esforço em conhecer ou alcançar Deus através da contemplação e revelação. Longo, denso e difícil. *Perda de Sanidade 1/1D3+1; +7% de Ocultismo.* Sem feitiços.

Os Grandes Livros dos Mitos

Esta seção discute importantes obras que descrevem uma parte dos Mitos de Cthulhu. Algumas dessas informações são comumente conhecidas por bibliófilos, historiadores e aqueles que compram e vendem livros. Existem muitas outras versões desses volumes, assim como outros livros inferiores dos Mitos, e também anotações, diários e cartas.

Os marcadores indicam versões diferentes do mesmo original. Duas datas foram anotadas para três livros dos Mitos: a última data, nesse caso, é a data atribuída à obra original. Se mencionado, o número de cópias listado se refere àquelas que se sabe pertencer a coleções públicas ou particulares. É bastante provável que existam mais cópias.

As dimensões dadas são tradicionais, uma vez que as cópias sempre variam de tamanho. Folhas medem de 25x38 cm a 32x51 cm. In-quartos (formato de livro) variam entre 25x32 cm e 19x25 cm. In-oitavos (formato de livro) podem medir de 16x25 cm a 13x19 cm.

Cada referência consiste do título, seguido pela língua da edição, autor ou tradutor e data em que foi completado ou publicado. Algumas datas são suposições. A descrição vem logo a seguir. Concluindo cada um dos textos, vem a perda de pontos de Sanidade por folhear e ler o livro, e os pontos na habilidade Mitos de Cthulhu. Feitiços que provavelmente estariam incluídos em cada volume também são mencionados; guardiões podem acrescentar feitiços apropriados a essas listas.

Estes sumários também incluem a média de semanas para estudar cada livro. Quando forem usados tais números, leve em conta as habilidades e a profissão do leitor. Use o tempo descrito aqui como um indicador comparativo de dificuldade. Cada investigador estudará e compreenderá um livro em um ritmo diferente.

AL-AZIF – veja *Necronomicon.*

AZATHOTH E OUTROS HORRORES – *em Inglês, escrito por Edward Derby, 1919*. Uma coleção das primeiras obras do poeta nascido em Arkham. Publicado em Boston em uma edição de bolso, 9x14 cm, e encadernado em capa preta. Cerca de 1400 cópias foram impressas e vendidas. *Perda de Sanidade 1/1D4; +4% de Mitos de Cthulhu; média de 1 semana para estudar e compreender.* Feitiços: nenhum.

LIVRO DE DZYAN – *em Inglês, autor e tradutor desconhecidos, supostamente de origem antiga*. Frequentemente mencionado pela teosofista Helena Blavatsky, a existência de uma cópia deste tomo nunca foi verificada. Diz-se ser uma tradução de manuscritos originais da Atlântida. Também chamado de *Estrofes de Dzyan*. Partes desta obra aparecem em *A Doutrina Secreta,* mas esta versão não inclui nenhum dos feitiços ou outras informações pertinentes aos Mitos. *Perda de Sanidade 1D3/1D6; +9% de Mitos de Cthulhu; média de 14 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Chamar Criança da Floresta (Convocar/Aprisionar Cria Negra), Chamar Espírito do Vento (Convocar/Aprisionar Byakhee), Chamar Caminhador Invisível (Convocar/Aprisionar Rastejador Dimensional), Visão no Sonho (Contatar Divindade/Cthulhu).

Livro De Eibon

(*segue três versões*)

- **LIBER IVONIS –** *em Latim, trad. Caius Phillipus Faber, século IX.* Apesar de dizerem que o original teria sido escrito por Eibon, mago da Hiperbórea, nenhuma versão anterior a esta, em Latim, foi encontrada. Nunca foi impresso. Seis encadernações dos manuscritos encontram-se em coleções de bibliotecas. *Perda de Sanidade 1D4/2D4; +13% de Mitos de Cthulhu; média de 36 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Chamar/Banir Azathoth, Chamar/Banir Rlim Shaikorth, Contatar Cria Disforme de Zhothaqquah (Tsathoggua), Contatar Divindade/Kthulhut (Cthulhu), Contatar Divindade/Yok Zothoth (Yog-Sothoth), Contatar Divindade/Zhothaqquah (Tsathoggua), Criar Barreira de Naach-Tith, Criar Portal, Criar Brumas de Releh, Desviar Dano, Rodamoinho de Brumas de Eibon, Encantar Braseiro, Encantar Faca, Levitar, Sinal dos Voors, Atrofiar Membro.

- **LIVRE D'IVON –** *em Francês, traduzido por Gaspard du Nord, século XIII.* Encadernado. Manuscrito escrito à mão. Sabe-se que existem treze exemplares, parciais ou completos. *Perda de Sanidade 1D4/2D4; +12% de Mitos de Cthulhu; média de 36 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: igual ao *Liber Ivonis*.

- **BOOK OF EIBON –** *em Inglês, tradutor desconhecido, século XV*. Uma tradução incompleta e com falhas. Sabe-se que existem dezoito cópias criadas por várias pessoas. *Perda de Sanidade 1D4/2D4; +11% de Mitos de Cthulhu; média de 32 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: igual à *Liber Ivonis*, exceto pela ausência de Chamar/Banir Rlim Shaikorth, Criar Barreira de Naach-Tith, Desviar Dano e Sinal dos Voors.

FRAGMENTOS CELAENO – *um manuscrito holográfico em Inglês, do Dr. Laban Shrewsbury, 1915-(1938).* Sabe-se de apenas uma única cópia, que se tornou parte do acervo da Biblioteca da Universidade Miskatonic logo depois do misterioso sumiço do autor. *Perda de Sanidade 1D4/1D8; +9% de Mitos de Cthulhu; média de 15 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Fermentar Hidromel Espacial, Chamar Cthugha, Símbolo Antigo, Encantar Apito, Convocar/Aprisionar Byakhee.

Cthaat Aquadingen

(*seguem duas versões*)

- **CTHAAT AQUADINGEN –** *em Latim, autor desconhecido, século XI-XII*. Um estudo abrangente sobre os abissais. Existem três cópias desta versão em Latim, todas encadernadas em pele humana que dizem suar quando a umidade fica muito baixa. Uma delas se encontra no Museu Britânico, e as outras duas pertencem a colecionadores Britânicos. *Perda da Sanidade 1D8/2D8; +13%*

de Mitos de Cthulhu; média de 46 semanas para estudar e compreender. Feitiços: Traz do Além O Grandioso (Chamar/Repudiar Bugg-Shash), Sonhos de Deus (Contatar Divindade/Cthulhu), Sonhos de Zattoqua (Contatar Divindade/Tsathoggua), Sonhos do Afogador (Contatar Divindade/Yibb-Tstll), Falar com as Crias do Mar (Contatar Abissais), Falar com Pai Dagon, Falar com Mãe Hydra, Falar com Deus Criança (Contatar Cria Celestial de Cthulhu), Hino Fúnebre de Nyhargo (este feitiço é uma modificação do feitiço Ressurreição revertido, usado para destruir um indivíduo ressuscitado).

- **CTHAAT AQUADINGEN** – *em Inglês Medieval, autor e tradutor desconhecidos, século XIV.* Um estudo compreensivo sobre os abissais, mas em uma tradução incompleta e com inúmeras falhas. Um único manuscrito encadernado se encontra no Museu Britânico. *Perda de Sanidade 1D4/2D4; +6% de Mitos de Cthulhu; média de 29 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Trazer O Grandioso (Chamar/Banir Bugg-Shash), Sonhos de Deus (Contatar Divindade/Cthulhu), Falar com as Crias do Mar (Contatar Abissais), Falar com Pai Dagon, Falar com Mãe Hydra, Falar com Deus Criança (Contatar Cria Celestial de Cthulhu).

CTHULHU NO NECRONOMICON – *em Inglês, escrito pelo Dr. Laban Shrewsbury, 1915 (1938).* Notas escritas à mão sobre um futuro livro. Depositado na Biblioteca da Universidade Miskatonic um pouco antes do autor desaparecer misteriosamente. Discorre sobre o poder de Cthulhu em afetar os sonhos dos humanos, alerta sobre um culto em todo o mundo dedicado ao retorno da entidade. *Perda de Sanidade 1D3/1D6; +6% de Mitos de Cthulhu; média de 14 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Contatar Divindade/Cthulhu, Contatar Abissais, Símbolo Antigo.

CULTES DES GOULES – *em Francês, por François-Honore Balfour, Comte d'Erlette, 1702?* Publicado em 1703 na França (Paris?), em uma edição no formato in-quarto. A Igreja o condenou imediatamente. Classifica um grande culto praticante de necromancia, necrofagia e necrofilia na França. Sabe-se que existem quatorze cópias, a mais recente a aparecer foi em 1906. *Perda de Sanidade 1D4/1D10; +12% de Mitos de Cthulhu; média de 22 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Aprisionamento Negro, Chamar/Banir Nyogtha, Chamar/Banir Shub-Niggurath, Contatar Carniçal, Ressurreição, Murchar, Convocar/Aprisionar Byakhee, Convocar/Aprisionar Cria Negra, Sinal dos Voors.

DE VERMIIS MYSTERIIS – *em Latim, por Ludwig Prinn, 1542.* Impresso no mesmo ano em Colônia, Alemanha, no formato A4 em preto e branco. Apreendido pela Igreja. Quinze cópias sobreviveram. Discute em parte o mundo Árabe e as coisas sobrenaturais que existem lá. *Perda de Sanidade 1D6/2D6; +12% de Mitos de Cthulhu; média de 48 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Contatar Divindade/Byatis, Contatar Divindade/Yig, Droga Plutoniana, Criar Janela Mágica, Criar Zumbi, Invocar Demônio (Convocar/Aprisionar Byakhee), Invocar Cria do Bode (Convocar/Aprisionar Cria Negra), Invocar Servo Invisível (Convocar/Aprisionar Vampiro Estelar), Cruz Ansata de Prinn, Troca de Mentes, Comandar Fantasma, Sinal dos Voors.

FRAGMENTOS DE ELTDOWN – *em Inglês, por Reverendo Arthur Brooke Winters-Hall, 1912.* Uma tradução questionável dos misteriosos hieróglifos encontrados em fragmentos de cerâmica no sul da Inglaterra, existem 350 impressões da edição de 64 páginas no formato de panfleto. Fala sobre seres que podem trocar de mente com outras espécies no tempo e espaço. *Perda de Sanidade 1D4/1D8; +11% de Mitos de Cthulhu; média de 6 semanas para estudar e compreender.* Feitiço: Contatar Yithiano.

FRAGMENTOS DE G'HARNE – *em Inglês, por Sir Amery Wendy-Smith, 1919 (1931).* Estudo acadêmico e tradução de fragmentos escritos com um padrão curioso de pontos. Discute com detalhes a cidade perdida de G'harne, incluindo a sua localização. Os fragmentos foram descobertos por Windrop no Norte da África. A edição original possuía 958 cópias impressas com o dinheiro do próprio autor como um modesto in-dezesseis (11.5x14.6 cm). *Perda de Sanidade 1D6/1D10; +10% de Mitos de Cthulhu; média de 12 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Contatar Ctônico, Contatar Ser Ancestral, Contatar Shudde M'ell, Sinal Vermelho de Shudde M'ell.

O REI EM AMARELO - *em Inglês, tradutor desconhecido, c. 1895.* Aparentemente, o original está em Francês, mas essa edição foi apreendida e destruída pela Terceira República logo após a sua publicação. A edição inglesa é um volume pequeno no formato in-oitavo cuja capa preta na frente possui um relevo grande do Símbolo Amarelo (o símbolo custa 0/1D6 pontos de Sanidade para quem o vê pela primeira vez). O texto é ambíguo, escrito como um sonho que leva o leitor a loucura. *Perda de Sanidade 1D3/1D6+1; +5% de Mitos de Cthulhu; média de 1 semana para estudar e compreender.* Feitiços: nenhum.

LIBER IVONIS, LIVRE D'IVON – *veja Livro de Eibon*

MASSA DI REQUIEM PER SHUGGAY – *em Italiano, de Benvenuto Chieti Brodighera, 1768.* Texto e partituras de uma ópera que nunca foram publicadas e que se acredita ter sido apresentada apenas uma vez. Trata de estupro, incesto e outras degradações. Músicos instruídos já declararam que ela é impossível de ser tocada. Cópias são mantidas no Museu Britânico, na *Bibliothéque Nationale* em Paris e provavelmente na coleção-Z do Vaticano. *Perda de Sanidade 1D3/1D6; +4% de Mitos de Cthulhu; média de 2 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: apresentado com coro e orquestra completos, Chamar Azathoth é lançado na segunda parte do terceiro ato.

MONSTROS E SUAS ESPÉCIES – *em Inglês, autor desconhecido, século XVI.* Havia uma única versão escrita à mão no formato de livro, e ela foi roubada do Museu Britânico em 1898. Rumores de outras cópias continuam a persistir até os dias atuais, embora nenhum tenha sido comprovado. Contém uma mistura de tópicos retirados do *Necronomicon, Livro de Eibon*, e uma variedade de outros tomos. Muitas entidades são discutidas, incluindo Cthulhu, Yog-Sothoth e Lloigor, o irmão gêmeo de Zhar. *Perda de Sanidade 1D4/1D8; +8% de Mitos de Cthulhu; média de 36 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Comandar O Sem Face (Convocar/Aprisionar Noitestripa), Comandar Demônio do Gelo (Convocar/Aprisionar Byakhee), Comandar Servo Invisível (Comandar/Aprisionar Vampiro Estelar), Comandar Besta da Noite (Comandar/Apri-

sionar Horror Caçador), Comandar Andarilho das Estrelas (Comandar/Aprisionar Rastejador Dimensional), Encantar Altar, Encantar Lâmina, Encantar Flauta.

Cultos Sem Nomes

(*Seguem três versões*)

- **UNAUSPRECHLICHEN KULTEN** – conhecido normalmente como **Das Buch von den unaussprechlichen Kulten,** *em Alemão, por Friedrich Wilhelm von Junzt, 1839.* Possivelmente impresso em Hamburgo no formato in-quarto. Este volume, citado muitas vezes como o *Livro Negro*, fala sobre as conexões de von Junzt a vários cultos e sociedades secretas. Afirma-se que existem outras edições. Sabe-se que existem seis cópias nas maiores bibliotecas da Europa e da América. A edição original possui gravuras horríveis de Gunther Hasse. *Perda de Sanidade 1D8/2D8; +15% de Mitos de Cthulhu; média de 52 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Endereçar Zhar (Contatar Divindade/Zhar), Aproximar-se de Irmão (Contatar Carniçal), Criar Barreira de Naach-Tith, Acenar para O Grandioso (Contatar Dagon), Chamar Diabo do Aether (Contatar Mi-Go), Trazer o Sol (Chamar/Banir Azathoth), Trazer Cyaegha (Chamar/Banir Cyaegha), Chamar o Chifrudo do Além (Chamar/Banir Nyarlathotep), Chamar Aquele que Não Deveria Ser Chamado (Chamar/Banir Nyogtha), Chamar a Deusa da Floresta (Chamar/Banir Shub-Niggurath), Comandar os Viajantes do Ar (Convocar/Aprisionar Byakhee), Comandar as Árvores (Convocar/Aprisionar Cria Negra), Comandar o Desconhecido (Chamar/Banir Ghatanothoa), Contatar Crianças da Profundeza (Contatar Abissal), Reviver (Ressurreição).

- **NAMELESS CULTS** – *em Inglês, tradutor desconhecido, publicado em 1845.* Uma tradução sem autorização publicada por Bridewell da Inglaterra (provavelmente em Londres) em uma edição no formato in-oitavo. Existem no mínimo vinte cópias em várias coleções. O texto possui várias falhas. *Perda de Sanidade 1D8/2D8; +12% de Mitos de Cthulhu; média de 48 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: igual ao *Unausprechlichen Kulten*, mas muitas das versões dos feitiços estão incompletas ou não existem. Role PODx2 ou menos no D100 para encontrar uma versão de um feitiço em particular que funcione.

- **NAMELESS CULTS** – *em Inglês, tradutor desconhecido, publicado em 1909.* Uma versão expurgada do texto incompleto de Bridewell, publicado pela Golden Goblin Press, em Nova Iorque. Contém apenas descrições dos feitiços, não os rituais completos das edições anteriores. Com um pouco de procura, esta edição pode ser encontrada em sebos. *Perda de Sanidade 1D8/2D8; +9% de Mitos de Cthulhu; média de 30 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: nenhum.

Necronomicon

(*cinco versões*)

- **AL-AZIF** – *em Árabe, por Abdul al-Hazrad (Abd al-Azrad), c. 730 d.C.* Sua forma original é desconhecida, mas várias versões do manuscrito circularam entre os eruditos medievais. Já no século XII se afirmava que essa versão havia sido perdida. Ele é um imenso compendio falando sobre cada aspecto dos Mitos, e uma referência sobre muitos assuntos, incluindo tabelas e mapas estelares. *Perda de Sanidade 1D10/2D10 pontos de Sanidade; +18% de Mitos de Cthulhu; média de 68 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Chamar/Banir Azathoth, Chamar/Banir Cthugha, Chamar/Banir Hastur, Chamar/Banir Nyogtha, Chamar/Banir Shub-Niggurath, Chamar/Banir Yog-Sothoth, Contatar Carniçal, Contatar Divindade/Nyarlathotep, Contatar Habitante da Areia, Dominação, Maldição Terrível de Azathoth, Pó de Suleiman, Símbolo Antigo, Pó de Ibn-Ghazi, Ressurreição, Murchar, Convocar/Aprisionar Byakhee, Convocar/Aprisionar Vampiro de Fogo, Convocar/Aprisionar Serviçais dos Deuses Exteriores, Sinal dos Voors.

- **NECRONOMICON** – *em Grego, traduzido por Theodoras Philetas, c. 950 d.C.* As primeiras versões do manuscrito são desconhecidas. Uma pequena impressão produzida na Itália (Florença?), no formato fólio foi apreendida pela Igreja; nessa edição, não existem desenhos, mapas ou tabelas. *A* última cópia conhecida foi queimada em Salem, em 1692. *Perda de Sanidade 1D10/2D10; +17% de Mitos de Cthulhu; média de 68 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: iguais ao *Al-Azif.*

- **NECRONOMICON** – *em Latim, traduzido por Olaus Wormius, em 1228 d.C.* Circulou primeiro como manuscrito e, mais tarde, foi impresso na Alemanha (no final do século XV) no formato de fólio em preto-branco. Uma edição similar foi publicada na Espanha no início do século XVII. Sabe-se que ainda existe uma cópia da primeira edição e quatro da última. *Perda de Sanidade 1D10/2D10; +16% de Mitos de Cthulhu; média de 66 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: iguais ao *Al-Azif.*

- **NECRONOMICON** - *em Inglês, traduzido pelo Dr. John Dee, em 1586.* Uma versão acurada, mas expurgada, da tradução grega. Nunca foi impressa; existe apenas encadernada no formato de manuscrito. Sabe-se apenas de três cópias quase completas. *Perda de Sanidade 1D10/2D10; +15% de Mitos de Cthulhu; média de 50 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Chamar o Anjo Yazrael (Chamar/Banir Yog-Sothoth), Chamar do Além o Senhor do Abismo (Chamar/Banir Nyogtha), Comandar o Anjo Dilyah (Convocar/Aprisionar Servo dos Deuses Exteriores), Consultar Servo Sombrio (Contatar Abissal), Consultar o Espírito da Terra (Contatar Nyarlathotep), Dominação, Pó de Suleiman, Símbolo Antigo, Pó de Ibn-Ghazi, Sinal dos Voors.

- **MANUSCRITO DE SUSSEX** – *em Inglês, traduzido pelo Barão Frederic, em 1597 d.C.* Uma tradução confusa e

incompleta do *Necronomicon* em Latim, impresso em Sussex, na Inglaterra, no formato in-oitavo. Conhecido como *Cultus Maleficarum*. *Perda de Sanidade 1D3/1D6; +7% de Mitos de Cthulhu; média de 36 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: iguais ao *Al-Azif*, mas possivelmente possui graves falhas na forma e no objetivo.

POVO DO MONOLITO – *em Inglês, por Justin Geoffrey, 1926.* Um livro de poemas, no formato 10x17 cm, encadernado em entretela vermelha escura pela Erebus Press, em Monmouth, no Estado de Illinois, em uma edição de 1200 cópias. O poema do título é reconhecido como a obra-prima de Geoffrey. *Perda de Sanidade 1/1D3; +3% de Mitos de Cthulhu; média de 1 semana para estudar e compreender.* Feitiços: nenhum.

MANUSCRITOS PNAKÓTICOS – *em Inglês, autor e tradutor desconhecido, século XV.* Cinco versões do manuscrito encadernado deste livro estão catalogadas na Europa e América. O aparente precursor deste volume, o *Pnakotica*, foi escrito em grego clássico, e o livro pode traçar suas origens até os crinoides pré-humanos que semearam a vida na Terra. *Perda de Sanidade 1D4/1D8; +10% de Mitos de Cthulhu; média de 45 semanas para estudar e compreender.* Feitiço: Contatar Ser Alado (Contatar Ser Ancestral).

ESCRITURA PONAPE – *em Inglês, pelo Capitão Abner Ezekiel Hoag, 1734.* Publicado postumamente por volta de 1795, em Boston, no formato in-dezesseis, 10,2x17,1 cm, mas inferior na exatidão e integridade ao manuscrito de Hoag, supostamente ainda existem cópias do livro. Detalhes de um culto de humanos que veneram e cruzam com abissais em uma ilha no Mar do Sul. *Perda de Sanidade 1D3/1D6; +5% de Mitos de Cthulhu; média de 10 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: a versão impressa não tem feitiços. O manuscrito original contém Contatar Abissal, Contatar Pai Dagon, Contatar Mãe Hydra.

REVELAÇÕES DE GLAAKI – *em Inglês, escrito por vários autores, 1842-1865.* Nove volumes no formato fólio tiveram permissão para publicação, a última em 1865. Desde então, mais três volumes foram redigidos e circularam em segredo. Copias dos nove volumes originais existem em muitas das maiores bibliotecas. Cada volume foi escrito por um cultista diferente, e discute um aspecto diferente de Glaaki, entidades associadas e seus cultos. Esta versão do texto foi aparentemente expurgada, mas ainda contém muita informação. A série de feitiços dá uma boa ideia do seu conteúdo. *Perda de Sanidade 1D6/2D6; +15% de Mitos de Cthulhu; média de 32 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Chamar/Banir Azathoth, Chamar/Banir Daoloth, Chamar/Banir Shub-Niggurath, Contatar Byatis, Contatar Cristalizadores de Sonhos, Contatar Divindade/Eihort, Glaaki, Ghroth, M'nagalah, Canção Fúnebre de Nyhargo, Convocar/Aprisionar Ser de Xiclotl.

TEXTO DE R'LYEH – *em Chinês, autor desconhecido, cerca de 300 a.C.* Supostamente as tabuletas de barro originais foram destruídas, mas existem cópias em pergaminhos e recentes traduções para o Inglês e Alemão. O texto aparentemente trata sobre Dagon, Hydra, crias celestiais, Zoth-Ommog, Ghatanothoa e Cthulhu, e descreve o afundamento de Mu e R'lyeh. *Perda de Sanidade 1D8/2D8; +15% de Mitos de Cthulhu; media de 54 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Chamar Cyaegha, Contatar Divindade/Cthulhu, Contatar Abissal, Contatar Pai Dagon, Contatar Mãe Hydra, Maldição da Pedra, Aperto de Cthulhu, Onda de Esquecimento.

SETE LIVROS ENIGMÁTICOS DE HSAN – *em Chinês, escrito por Hsan, o Grande, c. século II d.C.* Sete pergaminhos, cada um sobre um tópico diferente. Acredita-se existir uma tradução inglesa chamada *Seven Cryptical Books of Earth*. O livro discute elementos dos Mitos de particular importância ou interesse para aqueles que vivem na China. *Perda de Sanidade 1D4/1D8; +8% de Mitos de Cthulhu; média de 40 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Invocar Espírito (Convocar/Aprisionar Byakhee), Chamar Espírito da Terra (Contatar Ctônico), Contatar Carniçal, Contatar Cão de Tíndalos, Contatar Divindade/Nyarlathotep, Porta para Kadath (um portal para Kadath), Restaurar Vida (Ressurreição).

PRODÍGIOS TAUMATÚRGICOS DE CANAÃ NA NOVA INGLATERRA – *em Inglês, pelo Reverendo Ward Phillips, 1788?* Publicado em duas edições. A segunda em Boston, em 1801. Uma imitação primitiva do formato in-oitavo americano em preto e branco. Os conteúdos das edições são iguais, exceto pelas mudanças na editora, local da impressão e data da edição. Comumente encontrada nas maiores bibliotecas e nas bibliotecas históricas da sociedade da Nova Inglaterra. Descreve as blasfêmias de bruxas, feiticeiros, xamãs e outros malfeitores da época Colonial. Detalha eventos ocorridos na floresta de Billington e nos arredores. *Perda de Sanidade 1D3/1D6; +4% de Mitos de Cthulhu; média de 8 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: nenhum, mas as anotações do Rev. Phillips na sua cópia pessoal apresentam Chamar/Banir Ithaka (Ithaqua), Contatar Divindade/Narlato (Nyarlathotep), Contatar Divindade/Sadogowah (Tsathoggua), Contatar Divindade/Yogge Sothyothe (Yog-Sothoth), Símbolo Antigo.

MAGIA VERDADEIRA – *em Inglês, por Theophilus Wenn, século XVII.* Um pequeno e malcuidado manuscrito encadernado à mão, podendo ser descrito como uma verdadeira enciclopédia sobre o conhecimento do Diabo. *Perda de Sanidade 1D4/1D8; +6% de Mitos de Cthulhu; média de 24 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Chamar pelo Espírito do Ar (Convocar/Aprisionar Vampiro Estelar), Chamar por Ele (Convocar/Aprisionar Servo dos Deuses Exteriores), Chamar Ser Alado (Convocar/Aprisionar Byakhee), Falar Com o Ser Sombrio (Contatar Divindade/Nyogtha).

TABULETAS DE ZANTHU – *em Inglês, pelo Prof. Harold Hadley Copeland, 1916.* Um livro no formato de brochura com o subtítulo "Uma Tradução Conjectural" impresso em 400 cópias. Traduz gravações encontradas em tabuletas de jade negro retirada do Oceano Pacífico por pescadores. O autor afirma que as gravações são Naacal Hierático, a antiga língua de Mu. O folheto descreve a adoração de Ghatanothoa, Shub-Niggurath e Cthulhu. *Perda de Sanidade 1D3/1D6; +3% de Mitos de Cthulhu; média de 8 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: o texto está parcialmente expurgado e não contém nenhum Feitiço. O original Muviano contém Contatar Divindade/Cthulhu, Ghatanothoa, Lloigor, Yuggya, e Zoth-Ommog.

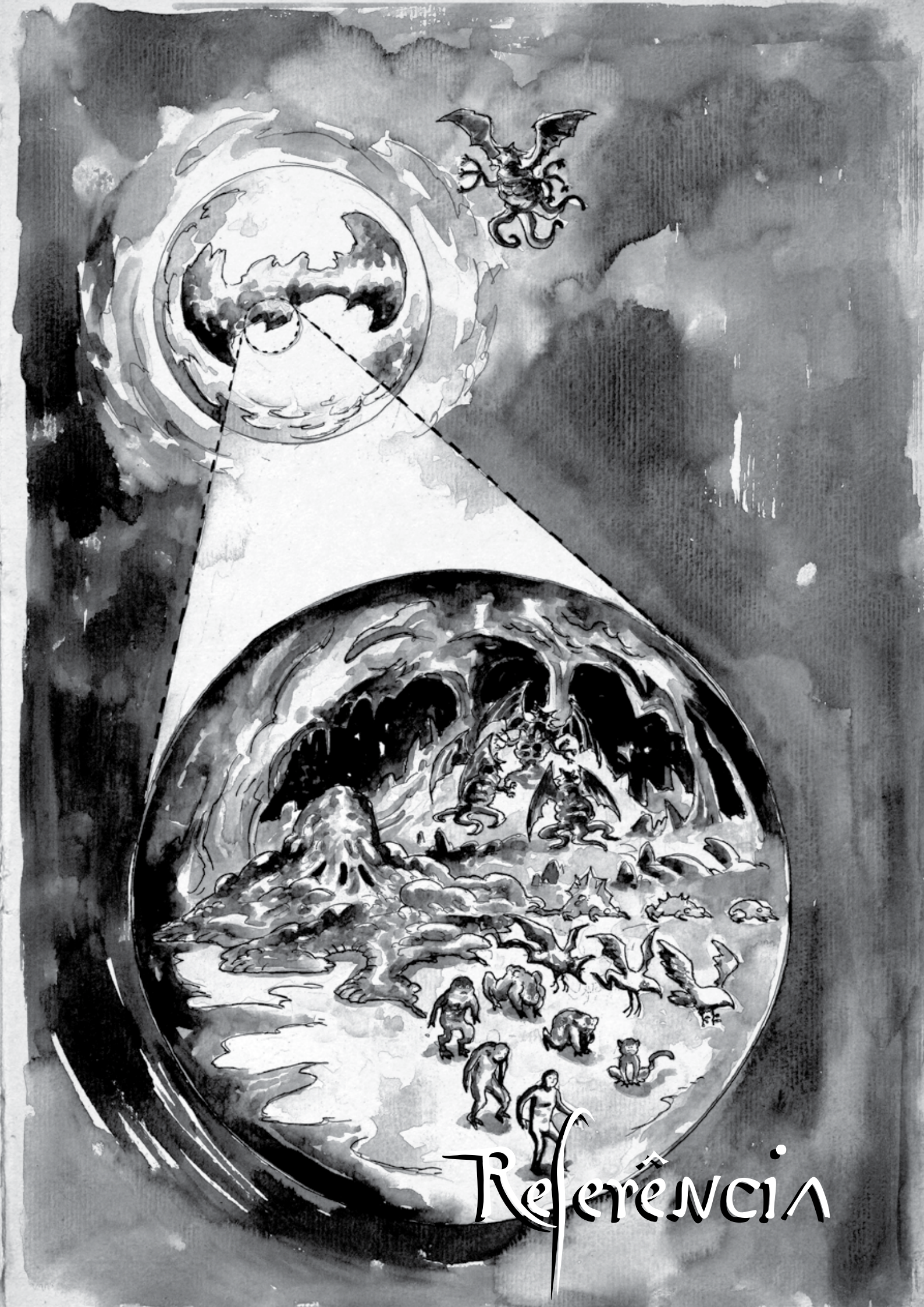
Mais Tomos dos Mitos

Título	*Língua, data*	*Autor*	*Semanas*	*Perda de Sanidade*	*Mitos de Cthulhu*	*História/autor*
Livro Negro da Caveira	Grego	J'cak Igguratian	29	1D4/1D8	+6	"The Seven Cities of Gold", Burnham
Deus Negro da Loucura	Inglês, 1930	Amadaeus Carson	7	1D3/1D6	+4	"The Salem Horror", Kuttner
Rituais Negros	Egípcio	Luveh-Keraphf	41	1D6/2D6	+11	"The Suicide in the Study", Bloch
Sutra Negro	Birmanês, c. 700	U Pao	18	1D4/1D8	+5	"Where Yidhra Walks", DeBill
Tomo Negro	Latim	Alsophocus	37	1D6/2D6	+10	"The Black Tome of Alsophocus", HPL & Warnes
Livro de Iod	Língua Antiga	Desconhecido	51	1D6/2D6	+12	"Bells of Horror", Kuttner
Livro de Iod	Tradução p/ o Inglês	Johann Negus	10	1D3/1D6	+4	"Bells of Horror", Kuttner
Livro de Skelos	Aklo	Desconhecido	54	1D6/2D6	+10	Conan the Buccaneer, Carter & deCamp
Cabala de Saboth	Grego, 1686	Desconhecido	16	1D3/1D6	+3	"The Mannikin", Bloch
Chronike von Nath Confissões do	Alemão	Rudolf Yergler	22	1D4/1D8	+6	"Music of the Stars", Rimel
Monge Louco Clithanus	Latim, c. 400	Clithanus	29	1D6/2D6	+9	"The Passing of Eric Holm", Derleth
Revelações Cthonic	Laosiano	Thanang Phram	18	1D4/1D8	+7	"Where Yidhra Walks", DeBill
Daemonolatreia	Inglês, 1595	Remigius	28	1D4/1D8	+8	"The Festival", Lovecraft
Cantos de Dhol	Birmanês	Desconhecido	62	1D6/2D6	+10	"The Horror in the Museum", Lovecraft & Heald
Cantos de Dhol	Alemão, 1890	Heinrich Zimmerman	17	1D4/1D8	+7	"The Horror in the Museum", Lovecraft & Heald
Habitantes da Profundeza	Francês	Gaaston Le Fé	12	1D4/1D8	+8	"The Aquarium", Jacobi
Ética de Ygor	Latim	Desconhecido	13	1D3/1D6	+4	The Great White Space, Cooper
Fischbuch	Alemão, 1598	Konrad von Gerner	8	1D2/1D4	+3	"Name and Number", Lumley
O Quarto Livro de D'harsis	Inglês	D'harsis	42	1D6/2D6	+11	"Clock of Dreams", Lumley
Transcrições de Geph	Inglês	Desconhecido	20	1D4/1D8	+7	"Name and Number", Lumley
Ghorl Nigral	Muviano Naacal	Zakuba	46	1D8/2D8	+14	"Zoth-Ommog", Carter
Livro Verde	Inglês	Desconhecido	50	1D8/2D8	+13	"The White People", Machen
Hydrophinnae	Latim	Sr. Gantley	7	1/1D4	+3	"The Aquarium", Jacobi
Papiro Ilarner	Inglês	Desconhecido	15	1D4/1D8	+6	"The Doom That Came to Sarnath", Lovecraft
Em locais Opressores	Inglês	Hartrack	3	1D3/1D6	+5	"De Marigny's Clock", Lumley
Invocações para Dagon	Inglês	Asaph Waite	16	1D4/1D8	+9	The Trail of Cthulhu, Derleth
Narrativa de Johansen	Inglês	Gustaf Johansen	6	1D3/1D6	+4	"The Call of Cthulhu", Lovecraft
Lendas de Liqualia	Inglês	Oswald	9	1D2/1D4	+4	"De Marigny's Clock", Lumley
Liber Damnatus Damnationum	Inglês, 1647	Janus Aquaticus	34	1D4/1D8	+10	"House of the Toad", Tierney
Vida de Eibon	Francês	Cyron	9	1D2/1D4	+3	"The Fishers from Outside", Carter
Magia e as Artes Negras	Inglês	Kane	12	1D3/1D6	+5	"The Scourge of B'moth", Russell
Maravilhas da Ciência	Inglês	Morryster	11	1D2/1D4	+3	"The Festival", Lovecraft
Papiro de Mum-Rath	Latim	Ibn Shoddathua	10	1D3/1D6	+4	"The Fairground Horror", Brian Lumley
Chave Naacal	Inglês	Churchward	2	1/1D2	+1	"The Fishers from Outside", Carter
Necrolatria	Alemão, 1702	Ivor Gorstadt	20	1D6/2D6	+12	"Dreams from R'lyeh", Carter
Night-Gaunt	Inglês	Edgar Gordon	4	1/1D3	+1	"The Dark Demon", Bloch
A Fundação do Ocultismo	Inglês, c. 1980	J. C. Wassermann	16	1D3/1D6	+5	"House of the Toad", Tierney
Feitiçarias Malignas Realizadas na Nova Inglaterra	Inglês, c. 1600	Desconhecido	9	1D3/1D6	+4	"The Lurker at the Threshold", HPL & Derleth
Othuum Omnicia	Latim	Desconhecido	12	1D2/1D4	+3	"The Last Rite", Lumley
Pergaminhos de Pnom	Hiperboreano	Pnom	31	1D6/2D6	+11	"The Coming of the White Worm", Smith
Mitologia Polinésia, com uma nota na lenda de Cthulhu	Inglês, 1906	Harold H. Copeland	8	1/1D3	+3	"Zoth-Ommog", Carter
Pacifico Pré-histórico na visão das Escrituras Ponape	Inglês, 1911	Harold H. Copeland	7	1D2/1D4	+4	"Zoth-Ommog", Carter

Pré-história no Pacifico: uma investigação preliminar...	Inglês, 1902	Harold H. Copeland	4	1/1D2	+1	"Zoth-Ommog", Carter
Reflexões	Inglês	Ibn Schacabao	27	1D4/1D8	+8	"The Festival", Lovecraft
Vestígios dos Impérios Perdidos	Alemão, 1809	Otto Dostmann	5	1/1D3	+2	"The Black Stone", Howard
Revelações de Hali	Inglês, 1913	E. S. Bayrolles	5	1D2/1D4	+4	"The Inhabitant of Carcosa", Bierce
Saducismus Triumphatus	Inglês, 1681	Joseph Glanvill	6	1D3/1D6	+4	"The Festival", H.P. Lovecraft
Sapientia Maglorum	Latim	Ostanes	40	1D6/2D6	+10	"The Seed of the Star-God", Tierney
Rituais Sarracenos	Inglês, Séc. 19	Clergyman X	6	1/1D3	+3	"Lord of the Worms", Lumley
Mistérios Secretos da Ásia,com um Comentário de sobre Ghorl Nigral	Alemão, 1847	Gottfried Mulder	16	1D4/1D8	+7	"Zoth-Ommog", Carter
O Observador Secreto	Inglês	Halpin Chalmers	10	1D2/1D4	+4	"The Hounds of Tindalos", Long
Canção de Yste	Grego	Familia Dirka	11	1D3/1D6	+5	"The Abyss", Lowndes
Alma do Caos	Inglês	Edgar Gordon	7	1D2/1D4	+4	"The Dark Demon", Robert Bloch
Testamento de Carnamagos	Grego, Séc. 12	Carnamagos	23	1D3/1D6	+6	"The Treader of the Dust", Smith
Os Tuneis Abaixo	Inglês, 1936	Georg Reuter	2	1/1D3	+3	"The Terror From the Depths", Leiber
Rituais Toscanos	Italiano	Desconhecido	3	1/1D3	+2	"What Dark God?", Lumley
Unter Zee Kulten	Alemão, Séc. 17	Graf Gauberg	17	1D3/1D6	+6	"Return of the Deep Ones", Lumley
Uralteschrecken	Alemão, Séc. 19	Graf von Konnenberg	22	1D3/1D6	+6	"Where Yidhra Walks", DeBill
Visões de Yaddith	Inglês, 1927	Ariel Prescott	1	1D2/1D4	+4	"Visions from Yaddith", Carter
Von denen Verdammten Oder	Alemão	Karaj Heinz Vogel	24	1D6/2D6	+12	"Darkness, My Name Is", Bertin
Von denen Verdammten	Alemão (Reimpressão), 1907	Edith Brendall	10	1D3/1D6	+5	"Darkness, My Name Is", Bertin
Observadores do Outro Lado	Inglês, 1940	Nayland Colum	2	1D2/1D4	+3	"The Keeper of the Key", Derleth
Nossa Passagem da Vista	Inglês, 1964	Roland Franklyn	1	1D3/1D6	+4	"The Franklyn Paragraphs", Campbell
Rituais Yhe	Egípcio	Niggoum-Zhog	14	1D4/1D8	+9	"The Thing in the Pit", Carter
Cantos Yuggya	Inglês	Desconhecido	11	1D3/1D6	+4	"Out of the Ages", Carter

"Uma tarde houve uma discussão sobre possiveis curvaturas aberrantes no espaço, e sobre pontos assintóticos teóricos ou até mesmo contato entre nossa parte do cosmo e ... tão fabulosamente remotas quanto as unidades cósmicas pseudo-concebiveis para alem de todo continuo espaço-tempo einsteiniano."

– "Dreams in the Witch House", H. P. Lovecraft.



Referência

Os Mitos de Cthulhu

Invulneráveis e indiferentes, as entidades dos Mitos muitas vezes deixam assuntos humanos para serem tratados por seus adoradores humanos, que podem ser derrotados pelos investigadores.

Lovecraft escreveu: "Meus contos são baseados no conceito fundamental de que as leis, interesses e emoções humanas não têm validade ou significado na vastidão do cosmos." Ele imaginou que as verdades fundamentais do universo são tão estranhas e aterrorizantes que o mero contato com elas pode resultar em loucura ou suicídio. Mesmo que a humanidade busque ao mesmo tempo a verdade e o conforto, somente um é possível de se obter.

A mente humana é um receptáculo inflexível. Ela não pode manter completa sanidade enquanto adquire mais conhecimento da verdade; quanto mais de um é adicionado, mais do outro se perde. Aqueles humanos desesperados pelo poder oculto dentro da verdade algumas vezes escolhem perder todos os resquícios de sanidade em troca de se tornarem capazes de manipular os segredos do tempo e espaço. Com essa terrível barganha concluída, esses impiedosos magos estão prontos para trazer destruição ao mundo em troca de ainda mais conhecimento e poder.

O desenvolvimento dessas ideias nos contos de Lovecraft se tornou conhecido como os Mitos de Cthulhu. Esse termo abrange um grupo complexo e por vezes contraditório de narrativas, contos, romances e cartas, tão numerosos que é impossível resumi-los aqui sem perder os detalhes, ainda mais em vista de que mais material continua sendo escrito para os Mitos por escritores de todas as partes do mundo. Tornando o assunto ainda mais confuso, em um de seus contos, Lovecraft dizia que o que é realmente estranho e alienígena, é ainda genuinamente incompreensível. Assim, os Mitos se tornam não apenas misteriosos, mas também maleáveis e contraditórios; não apenas não os compreendemos, mas nunca poderemos compreendê-los.

Inclusive, conhecemos apenas os nomes que damos a essas coisas, mas não os nomes que elas dão à si mesmas, ou mesmo se elas têm nomes.

Um Resumo Geral

Embora a inter-relação das entidades dos Mitos de Cthulhu seja pouco compreendida, sabemos que algumas são claramente superiores a outras em poder. Os Deuses são os mais poderosos, e, em segundo lugar (bem distantes, aparentemente), estão os Grandes Antigos. Ambos podem ser servidos por raças serviçais, às vezes, exclusivamente por alguma espécie.

Deuses Exteriores, Deuses Antigos e Outros Deuses

Dependendo do autor, o universo é descrito como governado por seres conhecidos como Deuses Antigos, Deuses Exteriores e Outros Deuses. Sabemos o nome de apenas algumas dessas entidades. Todas são seres alienígenas extremamente poderosas, e algumas podem ser de origem extracósmica.

Os Deuses Exteriores governam o universo e têm pouco interesse na humanidade, exceto Nyarlathotep.

Os humanos que se aventuram a contatar essas entidades, na maioria das vezes, acabam loucos ou mortos. Sabemos os nomes de alguns dos Deuses Exteriores que quase parecem serem deuses de fato, não apenas horrores alienígenas como os Grandes Antigos, e alguns personificam um princípio cósmico. Um número reduzido dessas entidades se interessa pela humanidade ou mesmo reconhece a existência da raça humana. Quando o fazem, na maioria das vezes, tentam quebrar as barreiras e dimensões cósmicas para criar caos e destruição. Todas as raças e divindades menores dos Mitos reconhecem a existência dos Deuses Exteriores, e muitas os veneram.

Os Deuses Exteriores são controlados, em parte, por seu espírito e mensageiro, Nyarlathotep. Quando os Deuses Exteriores estão preocupados com algo, Nyarlathotep investiga. Azathoth, o governante do cosmos, se contorce ao ritmo de flautas demoníacas no centro do universo. Yog-Sothoth, que seria o segundo em comando ou um cogovernante, existe em todo o tempo e espaço, mas se encontra aprisionado fora do universo mundano. Yog-Sothoth pode ser trazido para o nosso universo somente através de magias poderosas, enquanto Azathoth, em teoria, pode ser encontrado ao se viajar o suficiente pelo espaço. Um grupo de Deuses Exteriores dança lentamente ao redor de Azathoth, mas não se sabe os seus nomes.

O termo Deus Antigo algumas vezes é usado como referência à outra raça de deuses, possivelmente rivais dos Deuses Exteriores. Os Deuses Antigos, se eles existem, parecem não ser uma ameaça tão grande à humanidade como Azathoth e os outros Deuses Exteriores, mas eles têm ainda menos contato com a humanidade. Nodens é o mais conhecido dentre os Deuses Antigos.

Algumas vezes, os Deuses Exteriores e Antigos são equivocadamente chamados, em conjunto, de Outros Deuses, principalmente quando se fala em deuses adorados em outros planetas, e não na Terra. Eles são raramente convocados, mas, quando aparecem, são motivo de imenso horror. (E, só para confundir você ainda mais, um pequeno grupo de Deuses Exteriores é conhecido como Outros Deuses Menores!)

Espécies ligadas a essas divindades (shantaks, horrores caçadores, servos dos Deuses Exteriores, Crias Negras de Shub-Niggurath) são igualmente raras na Terra.

Os Grandes Antigos

Não são tão sobrenaturais como os Deuses Exteriores, mas, ainda assim, são terríveis aos olhos humanos. É bem mais provável que humanos adorem os Grandes antigos, que estão comparativamente mais próximos e ocasionalmente contatam humanos, do que os Deuses Exteriores. Por vezes, clãs ou cultos inteiros secretamente veneram um Grande Antigo. Já aqueles que se isolam em sua loucura parecem preferir os Deuses Exteriores. Seres que servem os Grandes Antigos frequentemente habitam regiões remotas da Terra. Na maioria das vezes, os investigadores encontram seus adoradores e seus servos alienígenas.

Os Grandes Antigos parecem ser seres alienígenas imensamente poderosos, com habilidades sobrenaturais, mas não seriam verdadeiros deuses da mesma maneira que os Deuses Exteriores aparentam ser. Cada Grande Antigo é independente do outro, e vários parecem estar aprisionados de alguma maneira.

Dizem que, "quando as estrelas estão alinhadas", os Grandes Antigos podem viajar de um planeta ao outro. Quando elas não estão, eles não podem sobreviver. Quando se diz "não podem sobreviver", não é que eles estejam necessariamente mortos, como o famoso verso do Necronomicon sugere:

> Não está morto aquilo que pode eternamente jazer,
> E com eras estranhas até a morte pode morrer.

Cthulhu, a mais famosa criação de Lovecraft, é um Grande Antigo. Juntamente com o resto de sua raça, ele está adormecido em um vasto túmulo no fundo do Oceano Pacífico. Cthulhu parece ser o Grande antigo mais importante dentre os que estão na Terra. Existem outros de formas diferentes, e as escrituras dizem que seriam menos poderosos, mas, ao mesmo tempo, mais livres. Ithaqua, O Que Nos Ventos Caminha, vaga pelos polos da Terra. Hastur, O Inefável, reside em Aldebarã, e Cthugha, perto de Fomalhaut. Outros Grandes Antigos sem dúvida infestam outros mundos, e deve ser comum que alguns deles sejam governados por Grandes Antigos. Todos os que são conhecidos na Terra são venerados por humanos, porém, se acreditarmos na evidência das histórias, Cthulhu é venerado mais que todos os outros juntos. Os Grandes Antigos Menores, como Quachil Uttaus, na maioria das vezes, não possuem adoradores, mas magos podem conhecer magias capazes de convocá-los. Tais entidades possuem um papel similar a demônios nos Mitos.

Mas até mesmo Cthulhu é conhecido por poucos, e as intervenções dos Grandes Antigos nos assuntos humanos são isoladas. Alguns estudiosos acreditam que esses seres mais poderosos raramente pensam sobre os humanos ou se preocupam com eles. A humanidade é desprezável, sem importância.

As Raças Serviçais

Algumas espécies são associadas a um Grande Antigo ou Deus Exterior em particular - byakhee e Hastur, por exemplo, ou noitestripa e Nodens. Essas são espécies servidoras, e frequentemente um deus ou Grande Antigo se manifesta acompanhado de vários desses servidores. Eles podem agir como assassinos, mensageiros ou espiões, assustando os investigadores ou ajudando em confrontos. Em comparação, os Deuses Exteriores e os Grandes Antigos devem ser encontrados com baixíssima frequência.

Raças Independentes

Outras raças alienígenas também são importantes, e algumas vezes elas confrontam os Grandes Antigos. Essas raças variam em nível de poder, e algumas estão extintas. Elas estão conectadas intimamente com o nosso planeta, como indicado em *Nas Montanhas da Loucura* e *A Sombra Vinda do Tempo*. Nesses contos, Lovecraft conta a verdadeira história da Terra. Algumas espécies, como dholes e pólipos voadores, não se associam com nenhum Grande Antigo em particular, e outras, como os seres ancestrais e a Grande Raça, não têm nenhum interesse particular em magia. Se uma espécie é superior ou inferior, grande ou menor, depende do perigo relativo que ela representa a um indivíduo.

No início do período Cambriano, seres conhecidos como seres ancestrais viajaram para a Terra. Eles habitavam a maior parte da terra firme, guerreavam com outras espécies e finalmente foram exilados na Antártida. Então, talvez não intencionalmente, eles criaram organismos que eventualmente evoluíram para dinossauros, mamíferos e, finalmente, humanos. Eles também criaram os terríveis shoggoths, que acabaram se revoltando contra seus mestres e quase extinguiram os seres ancestrais.

Há muitas eras, seres em formato de cone, nativos da Terra, tiveram suas mentes tomadas pela Grande Raça de Yith, seres mentais provenientes de um lugar distante entre as estrelas. A Grande Raça sobreviveu nesses corpos até 50 milhões de anos atrás, quando foram derrotados pelos terríveis alienígenas, os pólipos voadores, que a Grande Raça havia aprisionado em grandes cavernas subterrâneas. No entanto, quando isso aconteceu, a Grande Raça já tinha transferido suas mentes para o futuro como uma maneira de escapar da destruição.

As crias celestiais de Cthulhu vieram à Terra e conquistaram um grande território no Oceano Pacífico, mas foram aprisionadas quando aquele território afundou no oceano.

Os seres conhecidos como fungos de Yuggoth (ou mi-go) estabeleceram suas primeiras bases na Terra no período Jurássico, cerca de cem milhões de anos atrás. Eles gradualmente reduziram os números de suas bases para apenas os topos de certas montanhas, onde mantiveram operações de mineração ou outras atividades.

Dúzias de outras raças também participaram desse desfile antediluviano, como o povo-serpente, que criou cidades e uma civilização durante o período Permiano, antes da evolução dos dinossauros; e uma raça alada que sucedeu à Grande Raça de Yith. Até mesmo espécies do futuro da Terra são mencionadas, como as criaturas similares a besouros que vão suceder à humanidade, e aracnídeos inteligentes que, segundo profecias, serão a última forma de vida inteligente na Terra, bilhões de anos no futuro.

No presente, humanos habitam o planeta junto com os habitantes das profundezas, carniçais (que parecem ter algum parentesco com humanos) e alguns poucos mi-go. Outras espécies visitam a Terra apenas ocasionalmente ou estão adormecidas.

O Que Não foi Incluído

O autor escolheu ignorar uma parte dos Mitos atuais da qual ele não gosta e que, em sua opinião, não faz parte do conceito original de Lovecraft. Ele decidiu não incluir a "guerra no firmamento" em que os Grandes Antigos teriam sido derrotados pelos Deuses Exteriores, que seriam divindades benignas e opostas ao caos cósmico dos Grandes Antigos. A ideia de uma guerra cósmica nunca apareceu nos contos de Lovecraft; e, mais importante, esse conceito remove parte do horror das ideias originais. Carregar Símbolos Antigos como se fossem crucifixos ou água benta e sempre ter bondosos Deuses Exteriores prontos para te salvar contradiz a ideia do universo em que a humanidade está nua e indefesa.

Ele também deixou de fora o conceito dos vários Grandes Antigos serem ligados aos elementos gregos da Terra, Água, Fogo e Ar (Exemplificados por Nyarlathotep, Cthulhu, Cthugha e Hastur, respectivamente). Essa ideia não faz sentido (se Cthulhu é o Deus da água, por que ele estaria morto como consequência de estar nas profundezas do mar?) e também não combina com o conceito de os Grandes Antigos serem entidades alienígenas monstruosas.

Naturalmente, se o guardião gostar desses conceitos, siga em frente e os use como quiser. Chamado de Cthulhu é o seu jogo.

Os Mitos e a Pré-História da Terra

4,5 Bilhões de Anos Atrás: Nos tempos primordiais, quando a Terra ainda estava esfriando, surgem Cthugha e seus servidores, os vampiros de fogo. Eles são as primeiras formas de vida no planeta. A Terra está coberta por mares rasos e quentes, de onde continentes emergem periodicamente.

1 Bilhão de Anos Atrás: Os seres ancestrais chegam à Terra e estabelecem uma colônia subaquática no que é hoje o Oceano Antártico. Usando material orgânico retirado do fundo do mar, eles invocam ou criam a massa primordial shoggoth, que, no *Livro de Eibon*, é chamada Ubbo-Sathla, o pai de toda a vida. Todas as formas de vida na Terra que são mais complexas que bactérias ou algas nascem dessa criatura. Utilizando-se das crias de Ubbo-Sathla, os seres ancestrais constroem sua primeira grande cidade submarina.

750 Milhões de Anos Atrás: Os misteriosos pólipos voadores chegam à Terra vindos do espaço. Eles constroem grandes cidades de basalto no território que virá a ser a Austrália e se alimentam das criaturas em forma de cone que são nativas de lá.

450 Milhões de Anos Atrás: Através das eras, os seres ancestrais continuam o processo de criação e escravização de novas formas de vida. Quando algum experimento escapa, os seres ancestrais preferem deixar as criaturas evoluírem sozinhas, resultando nos primeiros vertebrados, os peixes e outras formas de vida.

Nessa época, a crosta do planeta já formou os grandes continentes nos hemisférios norte e sul. Os dois continentes se movem vagarosamente em direção um ao outro.

400 Milhões de Anos Atrás: As mentes da Grande Raça de Yith viajam através do tempo e espaço e tomam o corpo dos seres em formato de cone que habitam a Austrália. Os Yithianos começam uma guerra para subjugar os pólipos, que são pegos de surpresa e derrotados. Os pólipos são aprisionados em câmaras subterrâneas, e os Yithianos constroem cidades em cima das prisões.

350 Milhões de Anos Atrás: Os dois supercontinentes colidem, formando o supercontinente de Pangeia, e o impacto dá origem às montanhas da Escócia e Escandinávia. Esse cataclismo também causa a formação de novas terras no Oceano Pacífico, entre elas K'naa Ponape, Yhe e R'lyeh. Esses lugares serão um dia conhecidos como Mu.

Após essa reviravolta, Cthulhu e suas crias descem da distante estrela Xoth e tomam Mu para si. Inicia-se então uma guerra contra os seres ancestrais pelo domínio do planeta, mas um cessar-fogo acaba sendo declarado entre as duas raças alienígenas.

300 Milhões de Anos Atrás: Mais um cataclismo sacode a Terra, e Mu afunda nas águas do Oceano Pacífico. Ao mesmo tempo, Cthugha e seus vampiros de fogo são banidos da Terra e possivelmente outros Grandes Antigos são aprisionados.

275 Milhões de Anos Atrás: O início da civilização do povo-serpente, em Valúsia, uma região do centro de Pangeia. O lugar fica conhecido como o Primeiro Império do Povo-Serpente. Outra raça de homens-répteis sem cauda coexiste ao leste, onde constroem a Cidade Sem Nome.

250 Milhões de Anos Atrás: Os shoggoths se revoltam contra seus mestres. Nessa guerra pela sobrevivência, os seres ancestrais são vitoriosos. A quase extinção de sua raça escrava marca o início de um longo declínio para os seres ancestrais.

225 Milhões de Anos Atrás: Início da Era dos Répteis. Os dinossauros reinam sobre a Pangeia, sua chegada causa a queda do Primeiro Império do Povo-Serpente. Muitos dos habitantes do império são mortos, mas alguns conseguem escapar da destruição e hibernam ou se escondem nas profundezas da Terra, formando civilizações como Yoth.

190 Milhões de Anos Atrás: Uma grande rachadura aparece em Pangeia, separando Laurásia no norte e Gondwana no Sul. O restante de Valúsia afunda sob as ondas, naquilo que vai se tornar o Mar Mediterrâneo. Um continente Antártico/Australiano se separa de Gondwana e avança em direção ao Polo Sul. A Índia se separa desse continente e avança rumo ao norte em direção à Ásia.

160 Milhões de Anos Atrás: Os mi-go, fungos de Yuggoth, estabelecem sua primeira colônia nos Apalaches. Eles entram em guerra com os seres ancestrais e os forçam a recuar para o sul. A Terra fica dividida entre os mi-go no norte, os seres ancestrais no sul e a Grande Raça nas áreas próximas à Austrália.

70 Milhões de Anos Atrás: Um cometa ou asteroide cai em Iucatã, provocando extremas mudanças climáticas e a extinção dos dinossauros. As Américas do Norte e do Sul se separam, assim como a Antártida e a Austrália. A América do Norte se separa da Europa e avança em direção oeste. A África colide com o Oriente Médio, criando os Alpes, Cárpatos e Pireneus. Durante esse período, o novo Oceano Atlântico e o Mar Mediterrâneo já estão formados, mas a maior parte da Europa ainda se encontra sob as águas. Forças geológicas formam os Andes e as Montanhas Rochosas.

65 Milhões de Anos Atrás: Mamíferos se tornam a forma de vida dominante no planeta.

50 Milhões de Anos Atrás: Um cataclismo sacode a Terra, destruindo as prisões dos carnívoros pólipos voadores. Fugindo dos pólipos, as mentes dos Yithianos deixam os corpos das criaturas em formato de cone e se transferem para outra espécie num futuro distante do planeta. Sem a inteligência dos Yiithianos, os seres em formato de cone são exterminados pelos pólipos. Logo depois, os pólipos quase desaparecem da face da Terra. Na Antártida, a maior de todas as cidades dos seres ancestrais é destruída pelo mesmo terremoto que forma as Montanhas da Loucura. Depois desse cataclismo, os seres ancestrais levantam a fundação de uma nova cidade, a última estrutura que eles constroem na superfície.

40 Milhões de Anos Atrás: O subcontinente Indiano colide com a Ásia, formando as montanhas do Himalaia.

26 Milhões de Anos Atrás: Os continentes chegam à sua posição atual.

3 Milhões de Anos Atrás: A civilização dos voormis tem início na Hiperbórea. Eles veneram Tsathoggua e suas crias.

1,7 Milhões de Anos Atrás: Essa é a idade do gelo mais antigo encontrado na Groenlândia, que é parte da Hiperbórea. Começa o declínio da civilização dos voormis.

1 Milhão de Anos Atrás: A Era Glacial começa, marcando a queda da civilização dos voormis da Hiperbórea e também da civilização avançada dos humanos em Zobna. Uma nova civilização de humanos surge na Hiperbórea, e os sobreviventes de Zobna migram para a região de Lomar. Na Antártida o clima se torna mais frio, e os seres ancestrais desenvolvem aquecimento artificial.

750.000 Anos Atrás: O período glacial destrói as civilizações de Hiperbórea e Lomar. Os seres ancestrais na Antártida recuam para uma cidade submarina.

500.000 Anos Atrás: Lemúria surge no Atlântico, com uma civilização humana que reina no continente por 100.000 anos.

200.000 Anos Atrás: Uma civilização humana surge em Mu, onde Cthulhu e suas crias costumavam reinar. Ela é destruída há 163.844 anos pela maldição de Ghatanothoa.

25.000 Anos Atrás: O povo-serpente constrói seu Segundo Reino no continente de Thuria, que surgiu no Atlântico das cinzas de Lemúria e Atlântida. Ele é eventualmente destruído por humanos.

20.000 Anos Atrás: Um grande desastre afunda o continente de Thuria.

12.000 Anos Atrás: A Era Hiboriana é a última grande civilização antes da era moderna. As nações dessa era cobrem a África e a Europa Ocidental.

11.550 Anos Atrás: A Terra sofre outro grande cataclismo que muda a topografia das terras Hiborianas, destrói várias civilizações antigas e afunda os restos da Atlântida. Surgem novas nações como Khem, no norte da África, e cidades como Sarnath, no Oriente Médio.

10.000 Anos Atrás: Destruição da cidade de Sarnath.

9.000 Anos Atrás: Novos povoados no Oriente Médio.

7.000 Anos Atrás: As primeiras grandes cidades da África e Ásia. Início da queda de Khem.

5.000 Anos Atrás: Ápice das civilizações da Suméria. Primeira dinastia do Egito. Primeiros anos da cronologia Maia.

4.500 Anos Atrás: Lendários reis-sábios na China. Invenção do papel.

3.300 Anos Atrás: Os Israelitas fogem do Egito. Yog-Sothoth é libertado de sua prisão terrestre.

2.500 Anos Atrás: República romana. Nasce Tucídides, o Pai da História.

Necronomicon

Um resumo do que os estudiosos de hoje sabem sobre esse terrível livro, sem eles mesmo terem lido suas páginas enlouquecedoras.

Mesmo existindo outros livros mais antigos, o *Necronomicon* é o que melhor relata o significado e extensão dos Mitos. Ele contém um cântico para Yog-Sothoth que abre uma via para este mundo, informações sobre o pó de Ibn Ghazi, e uma descrição do Símbolo dos Voors. Sem dúvida, ele contém ainda outras fórmulas e encantamentos que Lovecraft não mencionou. O livro ainda discute centenas de lugares e coisas, algumas delas mencionadas pelo infeliz Danforth no final de "Nas Montanhas da Loucura", de H. P. Lovecraft.

O *Necronomicon* é enciclopédico e estarrecedor. Nele, alusões são definições, inflexões são explicações, desejos são provas, e decoração e estilo são indistinguíveis. O vocabulário é tão obtuso como o de um sonho.

Como pistas e referências dentro do *Necronomicon* já levaram a investigações, os bem-informados citam esse livro como a Pedra de Roseta das artes negras. No entanto, seria melhor que os investigadores nunca conseguissem sua própria cópia. Deixe que o livro se torne um objetivo misterioso. O livro não é uma lista de pistas, e nem deve ser usado para forçar os investigadores em uma direção específica em suas investigações. Ele é muito poderoso e assustador demais pra isso. Para os que o estudam, o *Necronomicon* é uma porta para a loucura, é uma experiência que muda o indivíduo a ponto de torná-lo irreconhecível e de tornar a si mesmo um mistério.

História

A versão original do *Necronomicon*, conhecida como Kitb Al-Azif, foi escrita por volta do ano 730 d.C. na cidade de Damascus. O autor, o árabe Abdul Al-Hazred (Abd al-Azrad), era um estudante de magia e também astrônomo, poeta, filósofo e cientista nascido por volta de 700 d.C. em Sana, no Iêmen. Antes de completar sua grande obra, ele passou anos visitando as ruínas da Babilônia, os poços de Mênfis e o grande deserto do sul da Arábia. De acordo com Ebn Khallikhan, um escritor do século XII, al-Azrad morreu em Damasco no ano 738, devorado em plena luz do dia por um demônio invisível.

Manuscritos de Al-Azif circularam em segredo entre filósofos e cientistas da época, mas apenas no ano 950 a obra foi traduzida para o Grego por Theodorus Philetas e renomeada *Necronomicon*. Foram feitas várias cópias do manuscrito de Philetas. Em 1050, o Patriarca Michael de Constantinopla finalmente condenou a obra. Muitas das cópias foram confiscadas e destruídas, e seus donos foram severamente punidos.

Em 1228, uma tradução para o Latim foi feita por Olaus Wormius a partir da versão Grega, já que nessa época todas as cópias do original em Árabe já tinham sido destruídas. A circulação do livro pelos grupos de filósofos levou-o a ser banido em 1232, quando ambas as versões em Latim e Grego foram listadas no *Index Expurgatorius* do Papa Gregório IX. Olaus não mudou o nome, mas usou o grego *Necronomicon*, e é com esse nome que o livro ficou conhecido daí por diante.

A primeira prensa de tipos móveis foi construída em 1454, e, antes do final daquele século, uma versão do *Necronomicon* em latim foi impressa na Alemanha, provavelmente em Mainz. O texto não identifica o local ou data de impressão.

No início do século XVI, provavelmente antes do ano 1510, uma versão da tradução em Grego foi impressa na Itália. Embora essa versão também não identifique a identidade ou o local, acredita-se que ela tenha sido impressa por Aldus Manutius, fundador da Gráfica *Aldine*, famosa por seus livros em grego e latim.

Em 1586, uma tradução para o inglês foi feita por John Dee, o matemático, astrólogo e médico da Rainha Elizabeth da Inglaterra. Supõe-se que essa tradução foi feita a partir de um volume da edição em grego, que teria sido encontrada por Dee durante suas viagens pelo leste europeu, e nunca foi publicada. Embora a tradução seja de ótima qualidade, ela é incompleta, já que Dee preferiu não traduzir várias partes.

Uma segunda tiragem da versão em latim foi impressa na Espanha no início do século XVII. Novamente, não há marcas identificando a gráfica, mas a baixa qualidade dos tipos a distinguem da versão em Alemão. Essa edição é fidedigna às mais antigas.

Outras versões

Existem outras versões e cópias parciais do *Necronomicon*. O *Manuscrito de Sussex*, também conhecido como *Cultus Maleficarum,* é uma tradução para o inglês feita pelo Barão Frederic a partir do texto em latim, publicada em Sussex em 1597. O incompleto e desorganizado *Al-Azif - Ye Booke of ye Arab*, escrito em inglês provinciano, foi escrito no final do século XVI e foi reproduzido por meio de algumas cópias feitas à mão. O livro medieval "Manuscrito de Voynich", faz parte da coleção de Universidade da Pensilvania, é escrito em Grego e Latim usando escrita árabe. Estudos das versões em Latim foram feitos por Feery, Shrewbury e outros, fragmentos de traduções podem ser encontrados em livros desses pesquisadores.

Cópias ainda em existência

O *Necronomicon* foi banido pela igreja e a grande maioria das cópias foram destruídas, ao ponto de que hoje se sabe apenas de cinco cópias do livro. No entanto, não se sabe quantas cópias ainda existem em coleções particulares. As que chegam ao mercado são normalmente compradas por bibliotecas ou colecionadores pelo seu valor como raridade, ou talvez pelo seu conteúdo profano ou fama. Como resultado, o preço está muito além do que um estudante de ocultismo poderia pagar. São poucas as pessoas com dinheiro para obter suas próprias cópias desse livro poderoso, e, devido ao valor e fragilidade das cópias existentes, poucas são as instituições que permitem o acesso do público às suas cópias do *Necronomicon*.

As cópias que existem até hoje e que são de conhecimento público são todas em Latim, sendo quatro delas da tiragem espanhola do século XVII, e a quinta cópia sendo a única ainda em existência da edição alemã. As quatro cópias espanholas estão nas coleções da *Bibliothèque Nationale* em Paris, da Biblioteca da Universidade *Miskatonic* em Arkham, da *Widener Library* em Harvard, e da biblioteca da Universidade de Buenos Aires. A preciosa cópia alemã está no Museu Britânico, em Londres.

Embora se acredite que a última cópia em grego tenha sido queimada durante a caça às bruxas em Salem, Massachusetts, há rumores de que outras cópias em grego ainda circulem. O rumor mais recente dessa natureza foi de que o artista Richard Upton Pickman, de Nova Iorque, tinha uma dessas cópias. Se for verdade, o livro aparentemente desapareceu em 1926, juntamente com o artista.

Cópias manuscritas da versão em inglês de Dee, na maioria das vezes danificadas e incompletas, ainda ressurgem de tempos em tempos. Recentemente, a Universidade Miskatonic adquiriu uma versão quase completa do *Necronomicon* de Dee. O *Manuscrito de Sussex* também pode ser encontrado na coleção da Miskatonic, e em muitas outras bibliotecas também. Acredita-se que nenhuma cópia do original em Árabe sobreviveu até os dias de hoje, mas há boatos de que uma cópia teria sido encontrada em São Francisco logo após o terremoto de 1906. Os boatos de que o Museu Britânico tem uma cópia em Árabe foram recentemente negados pela instituição.

Descrição física

Todas as cópias impressas do *Necronomicon* seguem o padrão medieval de dimensão avantajada. As edições espanhola e alemã medem 45 cm por 32 cm e contém 802 páginas. Alguns estudiosos acreditam que a versão em grego tinha originalmente um número maior de páginas. O tipo é gótico e em tinta preta, com várias xilogravuras ilustrando o texto. A encadernação, como era comum nos livros dessa época, era feita individualmente de acordo com os desejos dos proprietários originais. (Até os meados do século XIX, a maioria dos livros vinha das gráficas sem encadernação, e apenas empacotados em papel.)

O *Necronomicon* do Museu Britânico está numa encadernação feita com capas de couro e em bom estado. Impresso na Alemanha, o texto está legível e em bom estado de conservação, mas infelizmente faltam no livro sete páginas que foram cortadas com grande cuidado e precisão. Esse volume fazia parte de uma das três grandes coleções de livros doados ao povo da

Inglaterra, que formaram o início do Museu Britânico em 1753.

A cópia que se encontra na *Bibliothèque Nationale* está em mau estado de conservação e está encadernado em cartolina, que era comum na época. O texto também está em más condições, com várias páginas rasgadas e algumas faltando. Além disso, algumas páginas estão manchadas, talvez por sangue, de maneira que são indecifráveis. Sobre a origem desse livro sabe-se apenas que um homem desconhecido e de aparência estrangeira o deixou na recepção da biblioteca em 1811. O tal homem, até hoje não identificado, foi encontrado morto no dia seguinte à doação, em um apartamento infestado por ratos, tendo sido vítima de envenenamento.

A Biblioteca Widener em Harvard contém uma cópia do *Necronomicon* em mau estado. A encadernação é original, mas está com defeito. O texto está completo, mas várias páginas estão separadas da encadernação e algumas estão se desfazendo. Ele se encontra em processo de restauração. O livro era parte da biblioteca de Harry Elkins Widener, um milionário americano que, segundo boatos, obteve o livro durante sua viagem no Titanic em 1912.

A cópia da Universidade Miskatonic foi obtida no final do século XIX pelo jovem Dr. Armitage. Essa edição era parte da coleção de Whipple Phillips, um homem de negócios de Providence. O livro foi reencadernado, provavelmente no século XVIII, em couro de cabra. Ele tem um título falso na capa, Qanoon-e-Islam, folheado a ouro. O texto está completo e em boa condição.

Howard Philips Lovecraft

Descrevendo Lovecraft, seu círculo de amigos, e mencionando alguns escritores que vieram depois.

Nos seus 46 anos de vida, H. P. Lovecraft foi autor ou coautor de 65 contos, dezenas de artigos, centenas de poemas, e escreveu em torno de 100.000 cartas. Às vezes, ele se referia à série de contos de Cthulhu ou de Yog-Sothoth, mas, pelo que sabemos, Lovecraft nunca usou o termo Mitos de Cthulhu.

Embora existam algumas ligações entre quase todos os contos escritos por ele, por meio de menções em comum a pessoas ou lugares, ainda assim não existe uma estrutura ou mitologia central. Foi só mais tarde na carreira de Lovecraft, e só depois de pedidos de correspondentes, que ele começou a integrar em seus últimos contos elementos dos primeiros. Em "A Sombra de Innsmouth" (*The Shadow over Inssmouth*, 1931) há híbridos de abissais venerando Dagon, uma criatura que não havia sido mencionada desde o conto "Dagon" (1917).

De maneira similar, a cidade fictícia de Arkham e sua Universidade Miskatonic, que apareceu pela primeira vez em "A Estampa da Casa Maldita" (*The Picture in the House*, 1920) e "Herbert West – Reanimator" (1921-1922), só volta a aparecer em "O Horror de Dunwich" (*The Dunwich Horror*, 1928), "Os Sonhos na Casa da Bruxa" (*The Dreams in the Witch House*, 1932), e "A Coisa na Soleira da Porta" (The Thing at the Doorstep, 1933). Tanto "Nas Montanhas da Loucura" (*At the Mountains of Madness*, 1936) como "A Sombra Vinda do Tempo" (*The Shadow Out of Time*, 1936) contêm descrições detalhadas da história da Terra antes da civilização humana, descrevendo seres alienígenas que visitaram e colonizaram planetas no passado. Algumas dessas raças, como os fungos de Yuggoth e as crias de Cthulhu, aparecem em contos anteriores e foram cuidadosamente integradas nesses contos que foram escritos mais tarde.

O terrível *Necronomicon*, uma das criações mais famosas de Lovecraft, evoluiu aos poucos. Ele foi mencionado pela primeira vez em "O Sabujo" (*The Hound*, 1922), onde sua autoria foi atribuída à Abdul Alhazred, um poeta árabe mencionado anteriormente em *The Nameless City* (1921). Alhazred era, de fato, uma criação de Lovecraft quando ele tinha cinco anos de idade, quando sua imaginação tinha sido despertada pela copia do seu avô dos contos "As Mil e Uma Noites".

A criação do termo Mitos de Cthulhu é geralmente atribuída à August Derleth, um jovem escritor e fã de Lovecraft que fundou a editora Arkham House, dedicada a manter em catálogo as histórias de H. P. Lovecraft. Desde então, pesquisadores e fãs têm debatido sobre a definição do termo, discutido o conteúdo dos Mitos de Cthulhu nos vários contos de Lovecraft, experimentado construir panteões de deuses e divindades, postulado histórias e realizado várias tentativas em vão de organizar todas as facetas dos Mitos literários.

Enquanto isso, dúzias, talvez até centenas de escritores profissionais e amadores continuaram a escrever histórias inspiradas nos Mitos, expandindo os conceitos das obras originais de Lovecraft, mas também trazendo novos conceitos, alguns inconsistentes com as obras de Lovecraft e raramente consistentes entre si. Neste livro, grande parte das criações de Lovecraft e de outros au-

tores foram incorporadas, criando mitologias abertas, o que permite aos guardiões incorporarem ou removerem conceitos ou criaturas da maneira que preferirem.

Influências

Lovecraft teve pouco sucesso profissional durante sua vida. Embora ele tenha atraído um número pequeno de ávidos fãs, muitos deles escritores, suas histórias nunca obtiveram circulação além das revistas *pulp* da época. A maior parte da renda de Lovecraft vinha da revisão e edição das histórias de outros escritores, e ele até escreveu a história "Sob as Pirâmides", mas deu crédito ao famoso escapista Harry Houdini. Foi por meio da publicação de suas histórias em revistas amadoras, e mais tarde na revista *Weird Tales*, que Lovecraft entrou em contato com outros autores de contos macabros.

Dentre esses contatos estavam alguns escritores já consagrados como Clark Ashton Smith e Robert E. Howard, bem como outros escritores jovens de talento como Derleth, Frank Belknap Long e o adolescente Robert Bloch. Lovecraft encontrou pessoalmente poucos destes, mas manteve duradouras amizades por correspondência, trocando longas cartas em que se discutiam literatura, filosofia e ciência. Antes de sua morte, esse círculo de correspondência incluía nomes famosos como Henry Kuttner, C. L. Moore, J. Vernon Shea, E. Hoffman Price e Fritz Lieber. Parte desse volume de correspondência foi reunido em cinco volumes da Arkham House, e outras cartas foram publicadas pela Necronomicon Press. A Universidade de Brown, em Providence, cidade natal de Lovecraft, tem em seus arquivos outras milhares de cartas escritas por Lovecraft.

Nessas cartas, os mundos ficcionais e as histórias de Lovecraft eram discutidos com frequência, assim como se discutiam as criações de Smith e outros autores. Não demorou muito para Lovecraft e Smith começarem a incorporar elementos criados pelo outro em suas histórias. Foi Smith quem inventou as divindades de Tsathoggua, Atlach-Nacha e Abhoth, e o livro mágico chamado *Livro de Eibon*. Lovecraft frequentemente citou em suas histórias o fantástico mundo pré-histórico da Hiperbórea. Algumas dessas ideias aparecem nas criações de outros autores da época. Robert E. Howard, o autor de Conan o Bárbaro, também criou o terrível livro *Unaussprechlichen Kulten* e a figura do insano poeta Justin Geoffrey, o autor do livro "Povo do Monólito". Estes também foram incorporados nos contos de Lovecraft, como foram também referências à pré-histórica Ciméria criada por Howard.

O jovem escritor Robert Bloch criou os livros *De Vermiis Mysteriis* e *Cultes des Goules*, assim como a raça dos vampiros estelares que devoram um personagem tão parecido com o próprio Lovecraft no conto *Shambler from the Stars* (1935). As criações de Bloch foram usadas por Lovecraft também, que inclusive retribuiu o seu "assassinato" no conto *The Haunter of the Dark* em que morre o protagonista Robert Blake. Frank Belknap, amigo de Lovecraft, contribuiu para os Mitos com os cães de Tíndalos e os *Space-Eaters*, assim como Chaugnar Faugn, que apareceu em *The Horror in the Hills*, um conto baseado em um dos sonhos de Lovecraft.

August Derleth foi quem mais contribuiu para a coleção de Grandes Antigos e raças alienígenas. Ele continuou a escrever contos baseados nos Mitos de Cthulhu por muito tempo depois da morte de Lovecraft e criou, entre outros, Cthugha, o povo Tcho-Tcho, Ithaqua e os habitantes das areias. Vários dos contos escritos por ele acontecem nas cidades fictícias criadas por Lovecraft, como Arkham, Dunwich, Innsmouth e Kingsport, e neles aparecem pela primeira vez personagens como o Dr. Shrewsbury, que usava magia para viajar pelo espaço e visitava a vasta biblioteca alienígena próxima à estrela de Celeno. Embora muitos discordem da interpretação de Derleth, do seu desejo de criar um panteão de deuses baseado em Nodens, criado por Lovecraft, e de suas descrições de Cthulhu e Nyarlathotep como sendo elementais, não se pode criticar seu papel em manter os livros de Lovecraft em circulação por décadas depois da morte do autor.

Um dos novos elementos dos Mitos de Cthulhu favoritos de Derleth era Hastur, uma entidade poderosa presa sob o Lago de Hali, próximo à cidade de Carcosa, em um planeta em órbita da estrela Aldebarã. Embora esses elementos tenham sido mencionados por Lovecraft nos seus primeiros contos, eles foram, na verdade, criados por Ambrose Bierce (1842-1914?), um jornalista americano e pioneiro dos contos fantásticos. Bierce foi uma das influências de Lovecraft, assim como outros autores. O autor favorito de Lovecraft sempre foi Edgar Allan Poe (1809-1849), e a influência de Poe pode ser claramente vista em algumas das obras mais antigas de Lovecraft. *The Outsider* é provavelmente o conto que mais se aproxima do estilo de Poe. Arthur Machen foi outra influência; o seu conto *The Great God Pan* (1894) é bastante similar ao "O Horror de Dunwich" de Lovecraft. Robert W. Chambers (1865-1933) também deixou sua marca na imaginação de Lovecraft. Uma peça de teatro misteriosa, chamada *The King in Yellow*, aparece em alguns dos contos de Chambers e provavelmente inspirou Lovecraft a criar o *Necronomicon*, os Manuscritos Pnakóticos e outros livros de conhecimento arcano que aparecem em vários dos seus contos. Chambers foi quem primeiro pegou de Bierce as ideias do Lago de Hali e de Carcosa, provavelmente inspirando Lovecraft a tentar reaproveitar elementos criados por outros autores.

Lord Dunsany (1878-1957) foi provavelmente a maior influência contemporânea de Lovecraft. Foi *The Gods of Pegana* (1905), escrito por Dunsany, que inspirou Lovecraft a escrever contos baseados em sonhos e que deu a ele a ideia de um novo panteão de deuses. Algernon Blackwood, outra influência contemporânea de Lovecraft, usou lendas de índios americanos como inspiração para sua versão do Wendigo, adaptada mais tarde para os Mitos de Cthulhu por Derleth e chamado por ele de Ithaqua.

Lovecraft, o Homem

Embora Lovecraft não tenha ido à escola regularmente por motivo de transtornos de ansiedades, ele ainda sim foi uma criança precoce e um leitor ávido. Ele mudou com a sua mãe para a casa do avô materno depois de seu pai ter sido institucionalizado em um manicômio quando Lovecraft tinha apenas três anos de idade. Foi na biblioteca do avô Whipple que Lovecraft leu pela primeira vez as histórias das Mil uma Noites, as obras de Poe e sobre a mitologia Grega e Romana. Ele escreveu seu primeiro conto, "A Pequena Garrafa de Vidro", aos seis anos de idade, época em que começou a sonhar com a terrível raça sem face que chamava de noitestripas (por toda a sua vida ele teve sonhos intensos). Foi também através da biblioteca do avô que Lovecraft aprendeu a apreciar a literatura e cultura da Geórgia, uma apreciação que perdurou pelo resto de sua vida.

Lovecraft, que certa vez se descreveu como um "materialista mecanicista", tinha grande interesse por ciência. Em 1899, ele começou a publicar uma revista chamada *The Scientific Gazette* e mais tarde o *Rhode Island Journal of Astronomy*. Essas publicações de pequena tiragem eram vendidas de porta em porta por Lovecraft, que percorria sua vizinhança de bicicleta. Quando tinha treze anos, seu avô, com quem tinha grande afinidade, morreu. Seu pai já tinha morrido em 1898, ainda internado no hospital psiquiátrico. Uma série de fracassos financeiros acabou com a fortuna da família Whipple, forçando a mãe e as tias de Lovecraft a venderem a casa da família e se mudarem para uma casa menor. Lovecraft sentiu muito essa mudança e teve um ataque de nervos que levou a seu afastamento da escola em 1905 e novamente em 1908, quando só faltavam dois anos para se formar.

Lovecraft nunca teve um emprego. Ele vivia da fortuna da família que já estava se esgotando, e do que ele conseguia arrecadar como revisor e escritor. Sempre um aristocrata, ele sempre se sentiu dividido entre o desejo de sucesso comercial como autor e o ideal do cavalheiro que não se preocupa com pressões financeiras. Ainda assim, suas primeiras tentativas de vender seus contos obtiveram sucesso, com Edwin Baird, editor da revista *Weird Tales*, aceitando os primeiros cinco contos enviados por Lovecraft. Seus contos apareceram em nove dos onze números da revista publicados entre 1923 e 1925.

Quando a revista *Weird Tales* mudou, e Farnsworth Wright passou a ser seu editor, a sorte de Lovecraft mudou. O novo editor não tinha a mesma apreciação pelos contos de Lovecraft, e o escritor passou a receber mais rejeições do que aceitações da revista. Alguns dos

contos que são agora clássicos, como "O Chamado de Cthulhu", só foram publicados depois de serem rejeitados repetidas vezes pela *Weird Tales*. Wright, o novo editor, rejeitou ainda "Nas Montanhas da Loucura" e "A Sombra Vinda do Tempo", que foram mais tarde publicados pela revista *Astounding Stories* e que também se tornaram clássicos. O excelente conto "O Caso de Charles Dexter Ward" só foi publicado anos depois da morte do escritor. Lovecraft, desmoralizado pelas repetidas rejeições, começou a se recusar a enviar seus contos para editoras e "Os Sonhos na Casa da Bruxa" só foi publicado porque August Derleth enviou, em segredo, o conto a Wright, pedindo que o editor o aceitasse para publicação.

Um Círculo em Expansão

Ironicamente, foi durante esse período que Lovecraft trabalhou muito como escrito anônimo, vendendo contos para serem publicados por outros autores. Ele recebia de outro "autor" uma série de ideias e escrevia então uma história completa. Contos como *The Curse of Yig* e *The Mound*, de Zelia Bishop, e *The Horror in the Museum* e *Out of the Aeons*, de Hazel Heald, foram, na verdade, 90% ou mais criações de H.P. Lovecraft. Embora esses contos tenham sido aceitos por Wright, os contos que Lovecraft escrevia sob seu próprio nome continuavam a ser rejeitados.

A prática de um autor mencionar em suas histórias as divindades, livros e temas criados por outros autores era comum nessa época, e Lovecraft fez isso em vários de seus contos. Nos contos de Bishop aparecem Cthulhu e Tsathoggua, criados por Lovecraft, e também aparece Yig, as três divindades sendo veneradas por uma raça de humanos que vive nos subterrâneos. *Out of the Aeons* introduz uma nova divindade, Ghatanothoa, descrita por meio do livro "Cultos Sem Nomes", criado por Rober E. Howard, e liga os dois aos Fungos de Yuggoth, criados por Lovecraft. *The Horror in the Museum* nos introduz aos rastejadores dimensionais e ao Grande Antigo chamado Rhan-Tegoth.

Nas décadas de 1940 e 1950, os Mitos de Cthulhu se expandiram vagarosamente. Robert Bloch e James Wade colaboraram com suas histórias, mas foi August Derleth quem mais contribuiu, tendo produzido vários contos e colaborações póstumas baseadas em anotações de Lovecraft. Foi apenas em 1964 que houve um novo interesse nos Mitos de Cthulhu, com as contribuições de um escritor britânico chamado Ramsey Campbell.

Encorajado por August Derleth, a primeira coleção de histórias de Campbel, *The Inhabitant of the Lake and Other Less Welcome Tenants*, continha uma série de contos sobre o fictício Vale de Severn, na Inglaterra, com base nas obras de Lovecraft. Esses contos descreviam várias raças, entidades e histórias que são, ao mesmo tempo, similares e distintas das criadas por Lovecraft. Algumas das criações mais famosas de Campbell incluem Y'golonac, Glaaki, os insetos de Shaggai, e várias outras criaturas e seres semidivinos. Em 1971, outro escritor britânico, Brian Lumley, trouxe para os Mitos a raça subterrânea dos Ctônicos, os misteriosos "Fragmentos de G'harne" e o mago Titus Crow.

Dentre os vários autores contemporâneos diretamente influenciados por Lovecraft estão Gary Myers, Basil Copper, T.E.D. Klein, David Drake e Thomas Ligotti. Vários outros, como Stephen King, fizeram contribuições para antologias de novos contos dos Mitos. Poucos são os autores do horror moderno que podem dizer que não há influência de Lovecraft em suas obras.

Lovecraft morreu em semiobscuridade em Março de 1937 aos 46 anos de idade, vítima da Doença de Bright, uma enfermidade renal, e de um câncer virulento. Sua mãe morreu em 1921, depois de dois anos de internação no mesmo hospital psiquiátrico em que seu pai morreu. O seu casamento e a vida com a esposa em Nova Iorque duraram apenas dois anos, apesar do divórcio nunca ter sido finalizado, e em 1926, Lovecraft mudou sozinho de volta para Providence para morar com duas tias. Nos seus últimos anos de vida, ele escreveu pouco, mas criou alguns dos seus contos mais memoráveis. Ele também teve tempo para viajar e visitou lugares que fascinaram seu espírito de antiquário: Maine, Philadelphia, Quebec, St. Augustine, Charlotte, New Orleans, Salem e Nantucket. Viajando de ônibus, passando as noites em albergues da YMCA e comendo apenas bolachas de água e sal, queijo e feijões enlatados, Lovecraft pôde satisfazer seu gosto pelo antigo e decadente.

Existe bastante evidência de que Lovecraft era um indivíduo um tanto peculiar. Ele tinha um comportamento bem antiquado, com um senso social e artístico mais adequado aos séculos passados do que ao século em que ele vivia. Lovecraft era pré-disposto à hipocondria, era alérgico ao frio e detestava frutos do mar. Era ainda um cientista e filósofo curioso e inteligente. A maioria daqueles que o conheceram pessoalmente foram profundamente tocados por sua amizade. Encorajados e inspirados pela atitude direta e pela erudição de Lovecraft, muitos de seus amigos obtiveram mais sucesso que o seu mentor jamais teve em vida. Hoje, o nome de Lovecraft é mais conhecido do que jamais foi antes, e aqueles que descobrem sua obra, seja por meio de seus contos, ou através de filmes, jogos ou histórias em quadrinhos, ficam fascinados pelas suas criações bizarras e mundos assombrosos, assim como também ficavam seus contemporâneos tantos anos atrás.

De Rerum Supernatura

"A Natureza das Coisas Sobrenaturais", explorando as influências dos Mitos de Cthulhu como fornecido por evidências em várias línguas.

Por Phileus P. Sadowsky

As anotações contidas neste capítulo discutem o *Necronomicon*, seu autor, o grande Cthulhu, evidências do conhecimento dos Mitos em épocas antigas e muito mais. São o resultado das pesquisas do Herr Doktor Phileus P. Sadowsky, antigo professor de Literatura Árabe e Philo-pseudologia na Universidade de Sofia na Bulgária.

O Necronomicon

Esse livro é famoso entre os estudantes de assuntos arcanos, mas poucos já tiveram a oportunidade de vê-lo em primeira mão. Muitos estudiosos consideram o *Necronomicon* uma obra amaldiçoada, e procuram destruir todas as cópias que encontram. A maior parte do que se sabe sobre o livro vem das histórias de H. P. Lovecraft. De acordo com suas pesquisas, o *Necronomicon* seria, na verdade, o nome de uma tradução grega feita em 950 d.C. por Theodorus Philetas a partir do manuscrito original em Árabe. Uma versão em Latim da tradução grega foi criada em 1228 d.C. por Olaus Wormius, o qual também chamamos de "o Antigo", para não confundi-lo com o pesquisador de mesmo nome do século XVI. Sabe-se que a sua versão em Latim teria sobrevivido até hoje. Uma análise das suas pesquisas sobre o *Necronomicon* pode ser encontrada em *Lovecraft: a Biography* de L. Sprague de Camp.

O significado do nome grego *Necronomicon*, que a versão em Latim preserva, é algo como "tudo sobre as práticas, costumes e leis dos mortos", sendo que *nekros* significa "mortos" e *nomos* "costumes" e "leis". O título original em Árabe da obra de Kitab Al-Azif é "O Livro dos Uivos dos Gênios e Demônios do Deserto" ou, mais poeticamente, "O Livro daquele que se Aproxima".

O Nome do Autor

O maior erro na descrição de Lovecraft sobre o *Necronomicon* não é sua culpa. Parece ser uma incorreção de um escriba medieval que vale a pena corrigirmos neste ponto. Acredita-se que o autor do *Necronomicon* teria sido um árabe louco, de nome "*Abdul al-Hazrad*". Mas nenhum árabe jamais teria esse nome. Embora "*Abdul*" apareça frequentemente na literatura ocidental como um sobrenome árabe, na verdade, isso não é um nome. "*Abd*" em Árabe significa "escravo" ou "adorador", assim como *Abd al-Malik* significa "escravo do rei", *Abd al-Rahman* significa "adorador daquele que é generoso" (aquele sendo Deus), ou *Abd Alah*, que é mais comumente escrito como *Abdullah* que significa "adorador ou escravo de Deus". *Al* ou *ul* nesses nomes significa simplesmente "o". Mesmo *Allah* significa "o (único) Deus". *Abdul* significa "o adorador/escravo de" e não faz sentido usado sozinho, sem um nome para complementá-lo, em Árabe.

O nome *Abdul Al-Hazrad* é obviamente um erro da parte de Theodorus Philetas ou (mais provavelmente) de Olaus Wormius, o Antigo, que traduziu a

versão grega de Philetas para o Latim sem saber Árabe. Assim, o nome correto do autor do *Necronomicon* é *Abd al-Hazred*.

Hazred não é uma palavra Árabe. É provavelmente uma deturpação do nome original. Autores medievais muitas vezes não conheciam bem línguas estrangeiras e não tinham acesso a dicionários de outras línguas. Era comum erros serem feitos até mesmo na transliteração, dependendo de como eles ouviam os nomes próprios sendo pronunciados. Por exemplo, *hashisheen* em Árabe se tornou *assassinus* em Latim, e *assassino* em português. O nome árabe *Ibn Rushd* se tornou *Averroes* em Latim. Considerando que o nome árabe *Hazred* seja um caso similar, pode-se especular que o nome original tenha sido *Azrad*, uma declinação do nome árabe Zarada que significa "estrangular ou devorar". Dessa maneira, o nome correto do autor do *Necronomicon* seria provavelmente *Abd Al-Azrad*, que traduzido significaria "o venerador do grande devorador / estrangulador".

Um verso famoso

O verso mais famoso do *Necronomicon* é mencionado com frequência. O verso original em Árabe contém informações importantes sobre o culto de Cthulhu, informações estas desconhecidas até agora. O original em Árabe que aparece aqui é do manuscrito número 2781, do *Necronomicon* dos arquivos da *Magyar Tudomanyos Akademia Orientalisztikai Kozlemenyei*. A tradução citada por Lovecraft está abaixo.

That is not dead which can eternal lie,

And with strange aeons even death may die.

Não está morto aquilo que pode eternamente jazer,

E com eras estranhas até a morte pode morrer.

O verso original em Árabe tem métricas idênticas para linha, com a ênfase da pronúncia caindo nas barras:

- / - - / - - / - - / -

Transliterado, o texto em Árabe soa como:

la mayyitan ma qadirun yatabaqa sarmadi fa itha yaji ash-shuthath al-mautu qad yantahi.

Se traduzido literalmente, sem preocupação com o lado poético, o verso original em Árabe significaria:

A coisa que tem a capacidade de continuar a existir eternamente não está morta, E se as (coisas, eras?) anormais (bizarras, estranhas) chegarem, então não mais haveria morte.

Uma frase em Árabe, *yaji ash-shuthath*, talvez indique um mistério ainda mais profundo. Ela significa, no plural, "os anormais", se referindo a coisas ou eras, dependendo do contexto. *Yaqi* significa "chega" ou "chegando". O Árabe coloquial muitas vezes muda o som do j leve para um g forte, e também vogais no final são descartadas quando as palavras se juntam na fala. Assim, uma possível pronúncia dessa frase em Árabe seria *yag-shuthath*, que podemos reconhecer como Yog-Sothoth.

Esse verso pode ter sido parte de um ritual criado por árabes adoradores do demônio que cantariam "*Yag-shuthath! Yag-shuthath!*" significando "O Anormal (ou A Era) está chegando!". Esta é uma referência óbvia ao retorno dos Grandes Antigos ou dos Deuses Exteriores, que são pilares da crença do culto de Cthulhu, como descrito por Legrasse, Armitage e outros estudiosos.

O Necronomicon Húngaro

O manuscrito árabe de número 2781 está catalogado como Kitab al-Azif nos arquivos da *Magyar Tudomanyos Akademia Orientalisztikai Kozlemenyei*. O manuscrito é um pergaminho dobrado que mede 21 por 61 centímetros em avançado estado de deterioração, comido por traças e ainda queimado na borda inferior direita, como se tivesse sido jogado ao fogo, mas resgatado antes de queimar por completo.

O texto foi escrito por uma mão trêmula, talvez de um idoso, mas certamente não de um escriba profissional. O tipo de papel e estilo de escrita permite que se conclua que o manuscrito foi escrito no século VIII, provavelmente na Síria ou Iraque. Por causa do estado de deterioração, apenas fragmentos do texto podem ser lidos, e não há o suficiente para se reconstruir os nomes originais das muitas entidades dos Mitos de Cthulhu.

O texto original em Árabe de *Abd Hazrad* passou por várias revisões em Árabe antes de ser traduzido para o Grego, depois para o Latim e, por fim, para o inglês. Ainda assim, a fama desse livro se tornou tamanha que foram várias as cópias falsificadas criadas por charlatões na esperança de vendê-las por um preço alto no mercado de livros raros.

Recentemente muitos livros com esse nome foram publicados em inglês e outras línguas, cada um dizendo ser o autêntico. Pelo menos um foi impresso em grande quantidade e pode ser encontrado em livrarias! Nenhum destes tem conexão alguma com o manuscrito original, com a possível exceção do livro de H. R. Giger, que apresenta muito do espírito do original.

Referências Pós-Clássicas às Entidades dos Mitos, por Língua

Era muito difícil se traduzir nomes próprios de uma língua para outra na idade média. Nomes árabes muitas vezes apareciam de maneira deturpada em Latim. Al-Qahira se tornou Cairo, por exemplo. Isso se deve especialmente ao fato de que vogais são raramente escritas em Árabe, deixando apenas as consonantes na escrita. Um estrangeiro sem treinamento poderia encontrar várias pronúncias possíveis para a mesma palavra. Dialetos regionais também pronunciam as mesmas sílabas de maneira diferente. Assim, os nomes das entidades dos Mitos de Cthulhu certamente passaram por mudanças ao longo das várias edições do *Necronomicon*.

Azathoth

Azathoth, o Sultão Demoníaco, é o imperador dos Deuses Exteriores de acordo com os Mitos. Seu nome seria um composto de duas partículas, *aza* e *thoth*. Thoth é claramente relacionado com o nome do deus egípcio *Tahuti*, que teve seu nome traduzido para o Grego incorretamente como Toth. *Aza* é uma deturpação da palavra árabe *izzu*, que significa poder e força. O nome em Árabe significaria, portanto, "Poder de Thoth". Aparentemente, Theodorus Philetas traduziu Tahuti para Thoth, que seria um nome que ele conhecia. O nome completo em Grego se tornou *Azathoth* e assim essa divindade ficaria conhecida em outras línguas.

Latim: *Azathoth*

Grego: *azathoth*

Árabe: *Izzu Tahutiz*

Os nomes *Thoth* e *Tahuti* são usados por magos como uma referência secreta à Nyarlathotep, a divindade dos Mitos de Cthulhu mais venerada no Egito Antigo. O nome traduzido e interpretado sob essa ótica significaria "O Poder de Nyarlathotep", já que Nyarlathotep cumpre todas as ordens de Azathoth: ele é o agente ou poder de Azathoth.

Ctônicos

A palavra "Ctônicos" é uma tradução direta da palavra grega *xthinius*, significando "aqueles que vivem sob a terra", que é uma boa descrição dos ctônicos dentro dos Mitos de Cthulhu. O nome original em Árabe para essa raça, de acordo com a versão árabe do *Necronomicon*, é *al-ghariyun*, que significa literalmente "aqueles que habitam a caverna".

Latim: *chthonius*

Grego: *xthollios*

Árabe: *al-ghariyun*

A maioria dos relatos sobre a raça ctônica está ligada a uma certa cidade de G'harne, em algum lugar na África. A similaridade entre o nome da cidade de G'harne e o nome árabe *al-ghariyun* é óbvia.

A Cria Negra de Shub-Niggurath

Esse nome foi muito deturpado com as traduções do Grego, Latim, Inglês e Português, ao ponto que se tornou um composto de termos típicos de uma língua ou outra. Parte do problema provém do fato de que o nome Shub-Niggurath, comumente usado para se referir à "Mãe das Crias Negras", pode ser, na verdade, o nome das próprias crias. A mãe seria mais precisamente conhecida como "Cabra Negra das Matas com Mil Crias".

Latim: *juvenis nigritiae*

Árabe: *ash-shubab al muthlimun*

O nome pode ser mais bem compreendido quando o separamos em suas partes. "Shub", que seria provavelmente mais corretamente escrito em Árabe como *shabb*, significa "juventude" ou "jovem". Essa palavra poderia claramente ser conectada à palavra "cria" no termo "cria negra". "Nyggurath" é aparentemente uma deturpação da palavra *nigritae* do Latim, que significa "negro". Assim, Shub-Niggurath parece ser uma combinação de palavras do Árabe e do Latim, significando algo como "A(O) jovem da escuridão", ou uma das crias negras. O termo árabe usado por Abd al-Azrad para essas entidades está no singular, *ash-shabb al muthlim*, ou "jovens negros"; que, no plural, seria *ash-shabb al-muthlimun*. Infelizmente a parte do *Necronomicon* que discute esses assuntos está ilegível, danificada por água, mofo e traças. Seria mais fácil se soubéssemos como Theodorus traduziu a frase em Árabe para o Grego, mas não se sabe.

Mas como é que essa estranha palavra teria surgido a partir do Latim e Árabe? Quando o Império Romano caiu, a degeneração do Latim clássico se acelerou em direção aos dialetos ancestrais das línguas modernas como o Francês, Italiano, Espanhol, Português, Romeno e Romanche. Vários dialetos latinos surgiram na Itália medieval, com o italiano moderno sendo o descendente de apenas um deles, o dialeto Florentino.

Vários outros dialetos ainda são falados na Itália. A frase original em Latim para a cria negra, *juvenis nigritiae*, significando literalmente "uma jovem criatura negra", também se transformou.

Parece que as crias negras costumavam ser veneradas por cultos de fertilidade na Itália medieval, que se referiam às crias como *juvenis nigritiae*. Quando os muçulmanos conquistaram a Sicília no século IX, a sua língua e cultura se espalharam pela ilha. Como a Sicília era um ponto forte de veneração às crias negras, os árabes entraram em contato com essa religião e teriam deturpado o termo *juvenis nigritiae*, traduzindo *juvenis* para o Árabe como *shabb* e deturpando a pronúncia de *nigritae* como *niggurath*. Quando Olaus traduziu o *Necronomicon* para o Latim em 1228, ele aparentemente sabia do culto na Sicília e traduziu a frase do Grego como Shub-Niggurath, nome pelo qual o culto era possivelmente conhecido pelos estudiosos italianos e pela Igreja. Esse nome passou inalterado da versão em Latim de Olaus para o Inglês.

Qual seria o nome em Árabe da criatura conhecida (provavelmente erroneamente) nos Mitos de Cthulhu como Shubb-Niggurath? No *Kitab al-Azif* árabe, o nome "A Cabra Negra das Matas com Mil Crias" também aparece como *Al-Ma'iza as-Sauda al-Ghabati* ("A Cabra Negra das Matas"), *Umm al-Alf Al-Muthlimun* ("A Mãe de Mil Coisas Negras"), ou *Umm ash-Shabab al-Alf* ("A Mãe de Mil Crias").

Carniçais

Os carniçais mencionados no *Necronomicon* como *ghoul* na versão em inglês, são relacionados diretamente com o *ghul* das lendas árabes.

Inglês: *ghoul*

Árabe: *ghul*

De acordo com as histórias árabes, o *ghul* possui uma forma humana, mas aparência monstruosa ou canina. Eles assombram túmulos e cemitérios, devorando os cadáveres e tentando atrair as pessoas que visitam essas áreas. Essa descrição claramente corresponde aos carniçais mencionados em várias obras dos Mitos de Cthulhu.

Nyarlathotep

Nyarlathotep é o único nome nos Mitos de Cthulhu que pode ser traçado até uma origem no Egito Antigo. O nome é uma contração de *ny har rut hotep*,, significando "não há paz (segurança, conforto) no portão". O significado desse título seria de que Nyarlathotep, aparentemente, dentro de seu papel de mensageiro dos Deuses Exteriores, seria o "portão" entre os planos, mais especificamente entre a dimensão deles e a nossa e, pelo menos, era isso que os cultistas egípcios acreditavam.

Os cultistas do Egito antigo usavam o nome do deus egípcio Tahuti (ou Thoth) como um nome alternativo para Nyarlathotep, já que ambos Thoth e Nyarlathotep possuíam funções similares em seus respectivos panteões.

Latim: *Nyarlat Hotep*

Grego: *niarlat hotep*

Árabe: *niyharlat hotep*

Egípcio: *ny har rut hotep*

Uma explicação para a deturpação da palavra seria de que em egípcio a letra L, escrita com o hieróglifo de um leão sentado, também representava o som de R no Grego. O "r" em Cleópatra é escrito com o mesmo hieróglifo. Presume-se que, quando Abd al-Azrad (ou quem quer que seja que traduziu a palavra do egípcio para o Árabe) leu a palavra *ny har rut hothep*, ele confundiu o "r" em *rut* com o "l", e a frase se tornou, em Árabe, *niharlat hotep*.

Em Grego, a letra "H" só pode aparecer no início de palavras. Assim, Theodorus não poderia ter traduzido o "h" em *niyharlat*, e teria escolhido *niarlat* em Grego. Olaus Wormius aumentou a deturpação quando trocou a letra "I" pela letra "Y", e os tradutores para o inglês completaram o processo quando combinaram a frase como Nyarlathotep, a palavra que conhecemos hoje.

Shudde M'ell

O nome do governante dos ctônicos, Shudde M'ell, é escrito em Árabe como al-Mu'ell (ou al-Mu'ill), significando "Aquele que causa destruição".

Árabe: *al-mu'ell*

A destruição a que o nome se refere é, sem dúvida, o poder do ctônicos de causar terremotos. A palavra "Shudde" é muito provavelmente uma deturpação da palavra árabe *shidda*, que significa violência. Logo, Sudde M'ell (ou talvez a forma mais correta seja Shidda al-Mu'ell) se refira apenas aos terremotos causados por essa divindade e seus seguidores ctônicos; quer dizer, terremotos seriam a violência, *shidda*, causados pela divindade *al-Mu'ell*.

As várias formas de "Cthulhu" pelo mundo

O nome Cthulhu representa uma tentativa de se traduzir para o Grego uma difícil palavra em Árabe que aparece frequentemente no *Necronomicon*. A forma em Grego seria Cthulhu. Ainda que esta seja uma palavra de difícil pronúncia em inglês, Latim ou Grego, ela faz perfeito sentido no Árabe original. Cthulhu é por vezes chamado Khadhulu em Árabe no *Necronomicon*.

Latim: *Cthulhu*

Grego: *xthulu*

Árabe: khadhulu

ou al-khadhulu

Em Árabe, *khadhulu* significa "aquele que abandona" ou "aquele que renuncia". O termo é usado no Corão 25:29 pelo profeta Maomé, quando ele diz "Para a humanidade, Satã [em Árabe Shaytan] é Khadulu". Estudiosos árabes têm tradicionalmente interpretado essa passagem como significando que Satã é aquele que renuncia à humanidade - no dia do julgamento final, Satã vai abandonar aqueles que o seguiram.

Entretanto, *khadhulu* é usado extensivamente na versão árabe do *Necronomicon* como referência a uma divindade poderosa, e é traduzido por Theodorus como xthulu e por Olaus, em Latim, como Cthulhu. Seria possível então traduzir aquele verso como "Para a humanidade, Satã é Cthulhu", identificando a entidade Cthulhu, venerada por um culto pagão de árabes na era antes de Maomé, com o Satã da tradição judaico-cristã. A veneração de Cthulhu na Arábia em tempos anteriores à religião islâmica teria sido centrada no mito da Cidade Sem Nome, também conhecida como a Cidade de Latão, ou ainda o Irã de Muitas-Colunas - em Árabe, *Iram al-imad*.

Mas ainda há relatos de pequenas tribos em regiões remotas da Groenlândia que se referem a essa divindade pré-cristã como Cthulhu ou algo muito similar, apesar da improbabilidade deles terem tido contato com o Corão ou com a versão de Wormius do *Necronomicon*. Talvez Cthulhu ou algo com uma pronúncia parecida seja mesmo o nome verdadeiro dessa entidade, e a similaridade com a palavra *khadhulu* tenha levado os veneradores árabes de Chtulhu a se referirem à sua divindade por um termo que eles poderiam entender.

As culturas semíticas, em particular, em todas as suas variações, ainda possuem vestígios antigos de adoração a Cthulhu. Uma das línguas semíticas mais antigas é o Assírio, que se originou no segundo milênio a.C. e que ainda possui claras referências à veneração de Cthulhu. Uma palavra comum para "demônio" em assírio é *alu'u*[2]. Quando essa palavra é combinada com a assíria *khatu*[3] significando "ameaçador" ou "maléfico", o resultado é *khatu alu'u*, que é claramente ligado filologicamente à Cthulhu. Um antigo escriba babilônico fez referência à *alu'u lemnu sha pa la ishu atta*, significando "o alu'u não tem boca"[4]. Isso poderia se referir ao próprio Cthulhu, que tem uma massa de tentáculos na face e que parece um demônio que não tem boca. Mesmo que isso não seja correto, o horror dessa imagem aponta para uma origem nos Mitos de Cthulhu.

O Hebraico, outra língua semítica, também apresenta referências indiretas à veneração de Cthulhu. No entanto, essa conclusão deve permanecer tênue, já que as escrituras mais antigas em Hebraico são aquelas que fazem parte da bíblia, e os autores dela seriam certamente opostos aos cultos de Cthulhu. O profeta Isaías, que viveu no século VIII, escreveu: "Nunca mais olharei para os homens que habitam *chadhel*" (Isaías 38:11).

Hebraico: chadhel

A palavra hebraica *chadhel* que aparece nesse verso está semanticamente relacionada ao árabe *khadhul*. Tem se assumido que essa palavra seja um eufemismo para Sheol ou Inferno[5]. Entretanto, se a palavra for interpretada como um nome próprio, o significado desse verso muda radicalmente. A palavra *chadhel* é muito provavelmente uma forma antiga da palavra Cthulhu, já que em hebraico "dh", em termos linguísticos, é uma forma enfática equivalente ao "th" do inglês, um som aspirante muito similar. "Os homens que habitam Chadhel" significaria "aqueles que vivem em Chadhel", ou "o povo de Chadhel", quer dizer, Cthulhu, e, assim seria uma referência clara a um culto a Cthulhu. O significado do verso seria "Nunca mais olharei para um homem dentre aqueles do povo de Cthulhu", uma forma de rejeição aos veneradores de Cthulhu. O nome Chadhel tinha um significado tão horrendo para os hebreus que, na literatura medieval, o nome foi muitas vezes traduzido como Inferno, o que levou à interpretação errônea moderna do verso.

Línguas indo-europeias também mencionam Cthulhu. Por exemplo, a palavra *katala*, do sânscrito, se refere a um grande monstro do mar[6].

Sânscrito: katala

Essa palavra é simplesmente uma pronúncia em sânscrito de Cthulhu, que obviamente se encaixa perfeitamente no conceito de um monstro do mar.

O nome Cthulhu pode ser transliterado das letras chinesas desta maneira:

Chinês: *kui tai lao hai*

O significado seria *kui* (demônio), tai (o mal), lao (antigo) e *hai* (oceano)[7]. Em português, podemos traduzir o nome como "demônio maligno antigo do oceano".

É importante notar a derivação desse nome da forma antiga de *kui*. As letras chinesas começaram como hieróglifos, de modo que a letra desenhada era uma imagem abstrata simbolizando uma palavra ou ideia. Em tempos mais recentes, esses hieróglifos se tornaram ainda mais abstratos, até chegarem à forma atual da escrita chinesa. A letra para *kui* passou por uma evolução, mostrada da esquerda para a direita ao lado[8].

Estudiosos podem reconhecer facilmente os símbolos como desenhos arcaicos mostrando Cthulhu, incluindo a cabeça com os tentáculos. Podemos concluir, portanto, que a letra chinesa que significa "demônio", *kui*, evoluiu de uma necessidade antiga de se referir à Cthulhu na escrita. A consciência de existência dessa entidade deve ser realmente muito antiga na China para que ela tenha influenciado a língua de maneira tão profunda.

Conclusão

Resquícios da adoração a Cthulhu existem nos registros de todas as grandes civilizações: na Mesopotâmia, para os Assírios, como *Khatu alu'u*, o "demônio maléfico"; na Palestina, para os Hebreus, como *Chadhel*, o nome equivalente ao Inferno; na Arábia como *Khadhulu*, "Satã, o abandonador"; para os Indus, como *Katala*, o "monstro dos mares"; e para os Chineses como *Kui tai lao hai*, "demônio maligno antigo do oceano". Todas classificam Cthulhu como uma entidade maléfica. Apenas no Egito não podemos encontrar qualquer indicação de adoração a Cthulhu. Talvez a adoração a Nyarlathotep (na forma de Thoth) tenha excluído outros cultos.

O alcance do culto de Cthulhu, sendo a entidade única a ser venerada simultaneamente em todos os três principais centros de civilização do mundo, tem sido até agora ignorado pelos estudiosos. Torna-se necessária a pergunta: se um culto tão poderoso pôde permanecer tão bem escondido na antiguidade, quais rituais obscenos em lugares ocultos seriam praticados até hoje em louvor a esse horror alienígena?

Notas

1. Estranhamente, ambos o documento e o número de catálogo foram perdidos. Aqui temos apenas a reputação do Herr Doktor Sadowsky confirmando a veracidade destas alegações.

2. Ignace J. Gleb, et. al. *The Assyrian Dictionary* (Chicago University Press, 1964, em progresso), vol 2, pp. 355Ff.

3. Ibid., vol. 6, p. 158. Pronunciado devagar, provavelmente soaria como *khatulu'u*, uma variação facilmente reconhecida do nome Cthulhu.

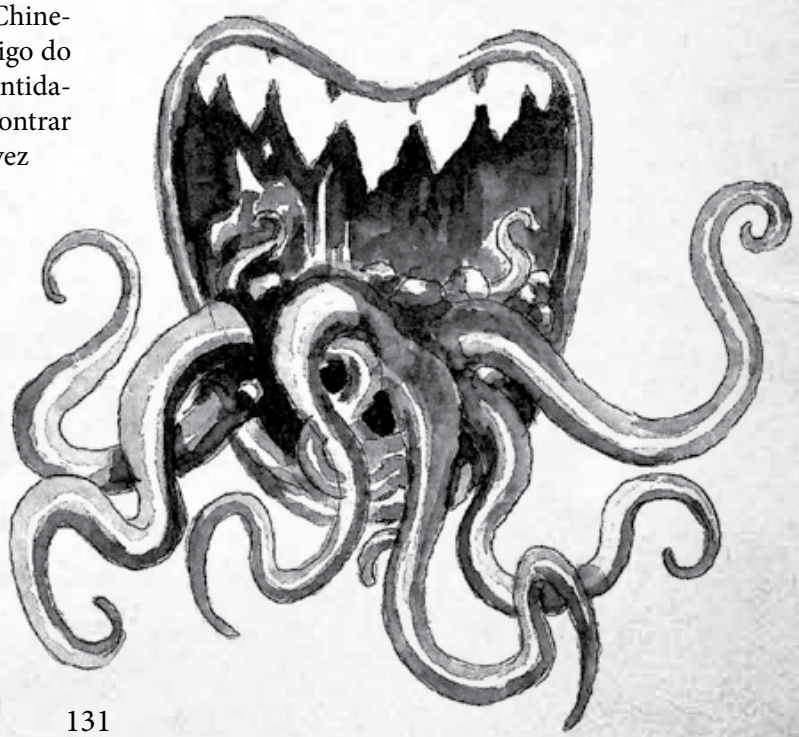
4. Texto cuneiforme de origem babilônica, 1627:8.

5. Gesenius' *Hebrew-Chaldee Lexicon* (Eerdmans, 1982), p. 262.

6. Monier-Williams, *Sanskrit-English Dictionary* (versão revisada da edição de 1899: Nova Delhi, Minshiram Manohalal, 1981), p. 270a.

7. Essas letras chinesas aparecem nas seguintes fontes: *Analytical Dictionary of Chinese and Sino-Japanese* (Nova Iorque: Dover, reimpressão de 1974 da edição de Paris de 1923), daqui pra frente chamado de ADC, e L. Wieger, *Chinese Characters* (reimpressão de Dover de 1965 da edição de 1915), daqui pra frente chamada de CC. Para as letras específicas: *kui* (ou *kuei*) = "demônio, espírito" ADC 460, CC 548; *tai* = "mal" ADC 959; *lao* = "antigo, ancião" ADC 515, CC 88; *shai* = "mar, oceano" CC 595.

8. *Ibid.* Esses desenhos foram analisados em CC 112, 548.



Transtornos Mentais

Uma lista de vários transtornos mentais, da esquizofrenia para vários transtornos de personalidade

A terminologia utilizada no campo de estudo dos transtornos mentais muda rapidamente. Um psiquiatra da década de 1920 reconheceria alguns destes termos, mas ficaria confuso com outros. Mais importante, termos com mais de um século de uso, como "lunático" tomaram um tom bem mais neutro.

Esquizofrenia e Outros Transtornos Psicóticos

Em geral, medicamentos de uso psiquiátrico podem ajudar muito no tratamento desses transtornos. Além de ter um comportamento sintomático, aqueles que são privados desses medicamentos também sofrem uma redução em suas habilidades.

Esquizofrenia (transtorno esquizofrênico, demência precoce): A capacidade de concentração mental diminui muito; todas as perícias que requeiram concentração são reduzidas pela metade. Sintomas incluem crenças bizarras, paranoia, alucinações sonoras, fala incoerente, comportamentos bizarros, perda do senso de identidade, afastamento emocional e social.

Transtornos Psicóticos: São conhecidas várias síndromes de comportamento interessantes. Por exemplo, temos a Síndrome de Capgras, em que se acredita que todas as outras pessoas foram substituídas por impostores. Já na Síndrome de Cotard (*délire de négation*), o indivíduo acredita que não só seus pertences e dignidade foram tomados, mas também seu corpo, órgãos e sangue estão apodrecendo. Ainda, na psicose autoscópica, o indivíduo acredita que um fantasma o persegue, que imita seus movimentos. Vários outros transtornos existem e é fácil imaginar outros para usá-los em jogo.

Várias síndromes particulares de algumas culturas em específico têm uma duração mais curta:

Amok - Malásia. Sintomas incluem reações violentas e comportamento homicida direcionados contra pessoas ou objetos. Depois de passado o episódio, o indivíduo volta a um estado consciente, mas não se lembra do ocorrido. Os ataques violentos acontecem usando qualquer que seja a arma mais acessível no momento. (O povo Navajo tem outro nome para esse transtorno, *ahade idzi*.)

Boufeé Délirant - África Ocidental e Haiti. O indivíduo sofre de períodos de comportamento agitado e agressivo, acompanhado de um estado mental confuso e algumas vezes com alucinações visuais, sonoras e paranoia.

Brain Fag - Nigéria. Prejudica a concentração e deixa o indivíduo se sentindo cansado, com dores no pescoço e cabeça, com a impressão de que vermes estão se movendo dentro de seu crânio. Acredita-se ser causado por bruxaria.

Doença Fantasmagórica - Povo Navajo. Causa fraqueza, perda de apetite, uma sensação de sufocamento, pesadelos e sensação de pânico. Acredita-se ser causado por bruxaria ou por entidades sobrenaturais malignas.

Piblokto - Povo Inuit. Também chamado de "Loucura do Ártico", em que o indivíduo rasga suas roupas e corre como um animal pela neve. Na Sibéria, este transtorno é conhecido como *Myriachit*.

Susto - Espanha. Trata-se de uma variedade de sintomas somáticos e psicológicos, e acredita-se ter origem em algum incidente traumático que tenha sido tão assustador que o espírito da vítima foi separado do corpo.

Tijin Kyofusho - Japão. "Face-à-Face", antropofobia, uma intensa ansiedade quando em companhia de outras pessoas; medo que a própria aparência, cheiro ou comportamento sejam ofensivos.

Morte Voodoo - Haiti. Trata-se da crença de que bruxaria pode trazer má sorte, doença ou morte por meio de mecanismos "espirituais". Muitas vezes a própria vítima traz sua crença à realidade quando se recusa a comer ou beber, causando desidratação e desnutrição. Na Espanha, este transtorno é conhecido como *Mal perusto*.

Wackingo - Povo Sioux. Raiva, depressão, falta de comunicação e imobilidade, levando a doenças ou até mesmo ao suicídio.

Síndrome do Wendigo - Povos Cree, Ojibwa e Salteaux. O indivíduo acredita ser a personificação do *Wendigo*, uma entidade com instinto canibal e coração de gelo. Vide *Ithaqua* no capítulo sobre divindades.

Transtorno Paranoico Compartilhado (Transtorno Paranóide Compartilhado, *Folie à deux*): O indivíduo sofre sintomas de um transtorno psicológico de outro indivíduo, por virtude do convívio próximo.

Transtornos Comportamentais

Depressão: Os sintomas incluem mudança de apetite, ganho ou perda de peso, aumento no sono ou insônia, falta de disposição, sensação de culpa ou baixa autoestima, pensamentos suicidas, alucinações e estupor. As perícias sofrem uma queda de 10 a 30 pontos percentuais. Há uma pré-disposição de se usar álcool ou outras substâncias numa tentativa de automedicação.

Mania: O personagem fica em um estado de constante euforia ou possivelmente irritabilidade. Sintomas incluem, aumento na atividade, fala em demasiado, excesso de autoestima ao ponto de ilusão de grandeza, insônia, facilmente distraído, comportamento perigoso ou imprudente, alucinações e comportamento bizarro. As perícias sofrem uma queda de 10 a 30 pontos percentuais. Há uma pré-disposição ao uso de álcool ou outras substâncias numa tentativa de auto-medicação.

Lista De fobias

Acrofobia: medo de alturas
Ailurofobia: medo de gatos
Androfobia: medo de homens
Aquafobia: medo de água
Astrapofobia: medo de relâmpagos
Astrofobia: medo de estrelas
Bacteriofobia: medo de bactérias
Ballistofobia: medo de balas
Belonefobia: medo de agulhas e alfinetes
Botanofobia: medo de plantas
Blennofobia: medo de substâncias viscosas
Claustrofobia: medo de lugares fechados
Clinofobia: medo de camas
Demonofobia: medo de demônios
Demofobia: medo de multidões
Dendrofobia: medo de árvores
Dorafobia: medo de pêlos
Entomofobia: medo de insetos
Ergofobia: medo de trabalho
Escolecifobia: medo de vermes
Gefirdrofobia: medo de atravessar pontes
Ginefobia: medo de mulheres
Hematofobia ou Henofobia: medo de sangue
Iatrofobia: medo de médicos
Ictiofobia: medo de peixes
Monofobia: medo de ficar sozinho
Necrofobia: medo de coisas mortas
Noctifobia: medo da noite
Nictofobia: medo do escuro
Odontofobia: medo de dentes
Onomatofobia: medo de um certo nome
Ofidiofobia: medo de cobras
Ornithofobia: medo de pássaros
Pedifobia: medo de crianças
Fagofobia: medo de comer
Pirofobia: medo de fogo
Spectrofobia: medo de fantasmas
Tafefobia: medo de ser enterrado vivo
Talassofobia: medo do mar
Tomofobia: medo de cirurgia
Vestiofobia: medo de roupas
Xenofobia: medo de estrangeiros
Zoofobia: medo de animais

Transtorno de Comportamento Bipolar: O personagem oscila entre diferentes estados mentais que duram semanas entre si, mudando subitamente entre estados e algumas vezes misturando-os (como sentir deprimido e ao mesmo tempo cheio de energia).

Transtornos Causados pelo Abuso de Drogas

O personagem encontra alívio no uso de uma droga, se torna dependente e passa a usar grande parte de seu tempo e escondendo seu vício. Entre as drogas incluem álcool, anfetaminas, cocaína, alucinógenos, *canabis*, nicotina, ópio (como morfina ou heroína), sedativos, droga plutoniana, hidromel espacial, etc.

Um personagem viciado em tal substância deve sofrer seus efeitos diariamente. Rolamentos de POD podem ser usados para resistir ou sucumbir à tentação do vício. Pode-se usar uma penalidade de -20 pontos percentuais às perícias como sintomas de falta da substância. Perda de sanidade pode ocorrer como resultado de dosagem maior, ou de "*bad trips*". Alguns personagens podem descobrir que o abuso de certas drogas resulta na capacidade de se comunicar com entidades alienígenas e divindades e que sonhos sobre elas se tornam mais vívidos e terríveis. De outra maneira, tais substâncias podem funcionar como automedicação para aliviar os efeitos de perda de Sanidade.

Abaixo se encontra uma lista de substâncias das quais o abuso muitas vezes resulta em transtornos mentais.

Transtornos de Ansiedade

Transtorno de Ansiedade Generalizada: o personagem sofre de vários sintomas físicos e emocionais que são agrupados em certas categorias.

Tensão Motora - tremedeira, dores, desconforto, facilmente assustado, cansa facilmente, etc. (perícias físicas caem para metade de seu valor)

Hiper-Atividade Autonômica - transpiração, palpitação, tonteira, mãos suadas, rosto pálido ou rosado, pulso alto mesmo em descanso, etc.

Expectativa de tragédias - ansiedades, preocupação, medo e especialmente a sensação de que uma terrível tragédia está prestes a acontecer.

Vigilância - falta de concentração, insônia, irritabilidade, falta de paciência. (perícias intelectuais caem em um quarto de seu valor)

Transtorno de Pânico: período de medo em que os sintomas aparecem rapidamente. Em questão de minutos aparecem palpitação, transpiração, tremedeira, asfixia, etc., que são fortes o suficiente para que a pessoa tema morte ou loucura iminentes. Sofrendo com a recorrência desses episódios, o personagem desenvolve um medo que eles retornem. Muitas vezes leva à agorafobia.

Agorafobia: o personagem precisa fazer um rolamento bem sucedido em um D100, de POD vezes um multiplicador de 1 à 5, para conseguir sair de casa e interagir socialmente. Pode estar ligada ao transtorno do pânico, como descrito acima.

Transtorno Obsessivo-Compulsivo: o personagem sofre involuntariamente de pensamentos, ideias e impulsos que envolvem violência e baixa autoestima. Esses pensamentos são frequentemente repugnantes ao próprio personagem, mas podem ser tão fortes que durante períodos de stress o personagem pode se encontrar incapaz de concentrar-se em qualquer coisa senão naqueles pensamentos, mesmo quando sua própria sobrevivência está em risco.

Compulsão: rituais feitos pelo personagem com o intuito de alterar o futuro. Mesmo que ele próprio seja capaz de reconhecer que estes rituais são tolices, ele ainda sente uma enorme necessidade de fazê-los por D10 turnos de combate. Até mesmo em períodos de grande estresse, o personagem pode ignorar seu instinto de sobrevivência para poder fazer o seu ritual. Em casos extremos, por exemplo, o indivíduo pode precisar de horas para se recompor antes de retomar suas atividades normais.

Transtorno de estresse pós-traumático (Na Primeira Guerra Mundial chamado "*shell shock*"): após um evento traumático, talvez anos depois, o personagem revive o trauma através de pensamentos, sonhos e flashbacks. Como resultado, o personagem perde interesse nas atividades do dia-a-dia. O indivíduo pode voltar ao normal uma vez que essas memórias foram exploradas e compreendidas, mas esse processo pode levar anos. Hoje em dia existe tratamento mais eficaz, como dessensibilização e reprocessamento pelos movimentos oculares.

Mania ou Fobia Simples: o indivíduo teme um objeto ou situação em particular. Ele próprio sabe que o medo é excessivo e irracional, mas o medo é ainda assim forte o suficiente para fazer o indivíduo evitar a sua causa. Em casos graves, pode-se acreditar que a fonte da fobia é onipresente e talvez oculta.

Existem muitas fobias, enquanto manias são mais raras. Quando se tem uma mania, o indivíduo tem uma obsessão com algo e procura estar sempre perto daquilo. Quando sexualidade faz parte da mania, ela é chamada de fetiche.

As primeiras edições do Chamado de Cthulhu tinham um foco maior em fobias e manias, em parte por falta

de imaginação e em parte porque tais reações são fáceis e divertidas de se trazer para o jogo. Na verdade, uma mente humana transtornada é um complexo labirinto de comportamentos, sintomas, e conceitos, e não pode ser facilmente descrita. Veja a lista de fobias ao lado.

Transtornos Somatomorfos

Transtorno de Somatização: o personagem sofre de sintomas desde tontura e impotência, até dores intensas e cegueira. A medicina não consegue explicar os sintomas, mas o personagem acredita que eles representam uma doença em específico.

Transtorno de Conversão: O personagem apresenta disfunções físicas que sugerem um transtorno físico, mas na verdade estes sintomas, mesmo que involuntários, provam uma maneira de se evitar algo indesejável ou de chamar a atenção e atrair simpatia. Os sintomas variam desde enxaquecas até cegueira.

Hipocondria: O personagem acredita que está sofrendo de uma doença séria. Mesmo quando nenhum sintoma pode ser diagnosticado, o personagem continua acreditando que a doença existe, muitas vezes com consequências na vida do indivíduo.

Transtorno Dismórfico Corporal: o personagem acredita que há um problema com sua aparência, especialmente no rosto, mas também frequentemente nas pernas ou cintura. O indivíduo pode alterar seu comportamento de maneiras inesperadas para disfarçar o que ele acredita ser o problema com sua aparência, ou para acalmar sua ansiedade.

Transtornos Dissociativos

Amnésia Dissociativa: consiste na dificuldade de se lembrar de informações pessoais, como consequência de um desejo de se evitar memórias desagradáveis. O personagem tem que fazer um rolamento de PODx1 para se lembrar desses detalhes ou da causa da amnésia. Já que o terror dos Mitos são a causa provável da amnésia, o Guardião pode escolher mudar a perícia Mitos de Cthulhu para 0 e a sanidade máxima para 99 enquanto o transtorno persistir; o terror voltará quando as memórias retornarem.

Fuga Dissociativa: o personagem foge de casa e/ou do trabalho e não consegue se lembrar de seu passado. Quando ele para de fugir, assume uma identidade completamente nova.

Transtorno Dissociativo de Identidade (Transtorno de Múltiplas Personalidades): o personagem aparenta ter mais de uma personalidade, com cada uma dominando por vez, com seu comportamento distinto. Jogadores podem precisar ter várias fichas de personagem, uma para cada identidade.

Transtornos Psicossexuais

Este é um grupo diverso de transtornos. A homossexualidade não é mais considerada uma doença mental, mas era considerada como tal até a década de 1960. Transtornos reconhecidos incluem trans-sexualidade, falta de desejo sexual, ninfomania e parafilias. A maioria dos transtornos são tão explícitos que não convém trazê-los para a mesa de jogo dependendo do grupo de jogadores.

Transtornos Alimentares

Já que praticamente todos os casos deste tipo de transtorno são diagnosticados nos EUA e Canadá, a anorexia e bulimia nervosa podem ser consideradas síndromes culturais, mas são transtornos que duram por muitos anos e representam frequentemente um grande perigo à saúde dos pacientes.

Anorexia Nervosa: o personagem tem um grande medo de se tornar obeso, e como consequência perde peso (TAM) e CON em um valor à ser decidido pelo Guardião. Mesmo quando se chegar ao ponto de ser pele e osso, o personagem ainda se sente gordo demais. Sem tratamento, este transtorno pode causar a morte.

Bulimia Nervosa: o personagem se alimenta com freqüência e em segredo com comidas de alto teor calórico. Cada episódio pode durar até o ponto em que o personagem provoca vômito em si mesmo. Depressão e sentimentos de culpa muitas vezes acompanham este transtorno.

Transtornos do Sono

Incluem insônia (dificuldade de dormir) ou narcolepsia (cair no sono com frequência e em qualquer lugar). Um personagem conduzindo atividades onde é necessária concentração, como dirigir um carro ou pilotar um avião, precisa fazer um rolamento de CON para permanecer atento ou acordado.

Pesadelos: o personagem acorda várias vezes a noite, muitas vezes gritando em pavor, com respiração rápida, pupilas dilatadas e cabelos arrepiados. O personagem acorda confuso e é difícil acalmá-lo.

Sonambulismo: assim como no caso de pesadelos, este transtorno ocorre durante as primeiras horas de sono. Um episódio pode durar até 30 minutos de jogo. Durante o sonambulismo, o indivíduo tem uma expressão e

olhar desatento e só pode ser acordado com dificuldade. Quando acordado, o personagem não se lembra de nada que aconteceu durante o episódio de sonambulismo.

Transtornos de Controle de Impulsos

Incluem jogatina e mentira patológica, cleptomania, e piromania.

Transtornos Intermitente Explosivo: o personagem é impulsivo-agressivo, e muitas vezes sofre de períodos de fúria incontrolável que podem resultar em ataques a outras pessoas.

Transtornos de Personalidade

Estes transtornos de duração a longo prazo são muitas vezes desagradáveis. Sintomas incluem comportamento antissocial, compulsão, dependência, paranoia, histeria, narcisismo e outros. Um guardião investigando as diversas expressões destes transtornos pode encontrar inspiração em elementos que podem ser trazidos para o jogo, mas o uso frequente deste tipo de transtorno pode ser desagradável aos jogadores.

Outros Transtornos

Estes seriam sintomas ou instâncias específicas de transtornos já mencionados neste capítulo. Eles existiam em edições anteriores do jogo e funcionavam como caraterizações rápidas para interpretação. Dentre eles estavam psicose criminal, panzaísmo, quixotismo e megalomania. Todos os transtornos descritos em edições anteriores ainda podem ser utilizados.

Vícios (Transtornos relacionados com o Abuso de Substâncias)

O uso e abuso de substâncias ocorre em todos os segmentos de todas as sociedades. Por definição, o abuso resulta em problemas na escola ou trabalho, acidentes, intoxicação quando dirigindo ou trabalhando, na ociosidade, crimes violentos e roubo. Exames de urina ou sangue podem comprovar o abuso. O uso de substâncias pode agravar ou criar efeitos de outros transtornos psiquiátricos, como depressão, ansiedade, mania ou psicose.

Muitas pessoas são capazes de utilizar essas substâncias sem deixar que o consumo afete muito suas vidas. Já outras não têm essa sorte, e suas vidas mudam conforme elas ficam mais dependentes do vício.

Álcool, anfetaminas, cocaína e ópio são as substâncias entorpecentes mais utilizadas nas eras mais antigas do jogo. Elas ainda são, junto com outras, usadas nos dias de hoje.

O abuso dessas substâncias muitas vezes leva à dependência, que é caracterizada pelo desenvolvimento de um nível de tolerância à substância, o isolamento social e uma necessidade de consumo cada vez mais frequente. A dependência pode ser não apenas física, mas também de contexto social ou emocional.

Tratamento inclui cuidar para que a pessoa não tenha uma overdose, evitar a mistura de substâncias, e apoio médico. O tratamento a longo prazo leva de seis meses a um ano, com o objetivo de criar períodos cada vez mais longos de abstinência.

Álcool: sintomas incluem más decisões, falar muito, agressão, falta de atenção e algumas vezes amnésia. O uso também pode causar perda da coordenação motora e fala arrastada. Falta de substância pode causar tremedeiras, ressacas e outros sintomas. O *delirium tremens*, uma psicose causada pela abstinência, pode causar convulsões e delírio, necessitando assistência médica.

LSD, cogumelos, peiote: os efeitos psicodélicos duram cerca de 8-12 horas e muitas vezes retornam em flashbacks depois de um período de abstinência, e podem incluir alucinações visuais, paranoia, falso senso de força e invencibilidade, tendências homicidas ou suicidas e despersonalização. O tratamento requer que a pessoa seja acalmada, em casos de severa agitação, por meio de sedativos ou antipsicóticos e pode ser necessário conter a pessoa fisicamente. O LSD foi sintetizado pela primeira vez em 1943.

Anfetaminas e cocaína: o usuário pode estar alerta, falando muito, eufórico, hiperativo, de mau-humor, agitado e algumas vezes paranoico. Podem ocorrer alucinações visuais ou táteis, como a sensação de insetos caminhando logo abaixo da pele. Uma fase depressiva geralmente se segue ao uso de cocaína. A vontade de tomar as drogas mais uma vez pode durar anos.

Opiáceos (ópio, morfina, heroína): os sintomas incluem euforia, sonolência, anorexia, baixa no desejo sexual, baixa atividade e passividade; em termos físicos, náusea a baixa pressão sanguínea. Somente as feridas de agulhas nos braços e pernas em si podem se tornar um problema médico. O tratamento consiste em um processo de substituição da droga pela substância metadona (que era desconhecida até recentemente), a qual também pode causar vício.

Fenilciclidina (PCP, Ketamina, "Special K", pó de anjo, poeira da lua): os efeitos duram cerca de 8-12 horas, com alucinações, paranoia, estado catatônico, comportamento violento, convulsões, anestesia (por exemplo é possível dar um soco na parede e quebra todos os ossos da mão, mas não sentir dor até que o efeito da droga tenha passado). Alguém tentando acalmar um usuário desse tipo de substância pode sofrer um ataque violento. É aconselhável isolar a pessoa até que o efeito tenha passado, ou usar medicamentos antipsicóticos em casos extremos. Esse tipo de droga é uma novidade que só existe na era moderna.

Guia do Guardião

Preparando-se para jogar; estratégia do guardião; contando com posses; descrições; uma caixa de ferramentas; sobrevivendo ou morrendo; duração de vida de um investigador; autoridades civis; jogos em torneios

Jogadores precisam ler ou se familiarizar com os capítulos sobre criação de personagens, sistema de regras e insanidades. Guardiões devem compreender os capítulos sobre magia, os Mitos de Cthulhu e o *Necronomicon*, assim como também dar uma olhada no livro todo para conhecê-lo melhor.

Este capítulo você pode ler depois de jogar pela primeira vez.

No momento, não é necessário estudar as várias anotações, estatísticas, personagens e magias deste capítulo. Quando precisar, você pode consultar cada um dos capítulos ou feitiços.

Dê uma olhada nas últimas sessões, Aventuras e Ferramentas. Lá você vai encontrar quatro aventuras, fichas de investigadores, tabelas, índices, listas de fatos históricos, investigadores prontos para jogar e outros recursos.

Novos Guardiões

Você vai precisar de um local confortável e razoavelmente quieto, com cadeiras e uma mesa de tamanho suficiente para todos. Trazer dados extras, papel e lápis é uma boa ideia, assim como ter com você algumas fichas de personagem em branco. Como Chamado de Cthulhu é um jogo simples de se jogar, os jogadores não precisam necessariamente trazer seus próprios livros de regras. Pode ser conveniente ter fotocópias das páginas que descrevem a criação de personagens, a tabela de armas e outras.

Mantenha sempre próximo o livro, pois você é o responsável pelas regras: caso não se lembre de uma regra, você vai precisar consultar o livro. Se for narrar uma aventura do livro, você também vai precisar dele.

Os jogadores podem trazer seus próprios investigadores, uma cópia das regras, seus próprios dados e miniaturas se quiserem usá-las. Os jogadores que carregam tudo isso para o jogo normalmente trazem também seu lápis e borracha.

A maior parte do esforço do guardião está em preparar a aventura antes do jogo. Leia antecipadamente e com cuidado as aventuras publicadas, com tempo suficiente para você refletir sobre qualquer alteração que queira fazer. Preste atenção nas inconsistências: você vai pensar em potenciais situações que os autores e editores não imaginaram. Familiarize-se com as estatísticas enquanto lembra as tendências e motivações dos investigadores e mantenha o foco na experiência que você deseja realizar na sessão de jogo.

Se você usa miniaturas, escolha as que você vai precisar. Canetas grossas e folhas grandes de papel são úteis para desenhar mapas de terrenos ou prédios.

Chamado de Cthulhu não funciona bem como um jogo solitário, mas é excelente com um guardião e mais um ou dois jogadores. Uma média de três ou quatro jogadores é suficiente para aventuras.

Tradicionalmente, cada jogador interpreta um investigador, mas não há razão porque não seria possível jogar com dois se o jogador assim desejar. Mais de dois investigadores por jogador já poderia confundir e causar um desequilíbrio na aventura.

A maioria dos guardiões gosta de examinar as fichas dos investigadores antes de o jogo começar. A razão por trás disso é certificar-se de que as situações no jogo não serão difíceis demais para os investigadores. Pode ser útil fazer fotocópias das fichas para quando o guardião quiser fazer um rolamento escondido ou checar quanto de sanidade um investigador ainda tem.

Os investigadores que estavam na última sessão, devem continuar no jogo, a não ser que haja uma nova história ou seja uma decisão mútua dos jogadores e do guardião.

Os jogadores sempre controlam seus investigadores, com raras exceções, e fazem eles mesmos todos os rolamentos relevantes quando o guardião pedir. Guardiões controlam todos os personagens que não são controlados pelos jogadores, fazendo os rolamentos por eles. A não ser que seu estilo de jogo seja bem diferente, sempre é bom fazer rolamentos em aberto, onde todos possam ver o resultado. Ocasionalmente, o guardião pode decidir que um jogador não deve saber se a sua ação foi bem-sucedida ou não. Nesse caso, o ideal é fazer o rolamento escondido, talvez atrás de um escudo ou embaixo de uma xícara, e revelar quando o resultado for relevante.

As Escolhas do Guardião

Guardiões principiantes no Chamado de Cthulhu logo descobrem que o jogo requer uma boa compreensão das regras. Há poucas tabelas para consultar, e ainda menos para mostrar aos jogadores no momento de comprovar que uma escolha é a correta em alguma situação controversa. Com frequência, as regras se apoiam no bom senso do guardião, que deve decidir por si próprio como utilizar as regras.

Quando elas indicam que uma decisão está "à escolha do guardião", isso significa que ela não terá ramificações e que o guardião pode determinar o elemento em questão de acordo com seu gosto pessoal, sem outras complicações.

Aceite este sábio conselho. Você pode se tornar um especialista nas regras de Chamado de Cthulhu em seis ou sete sessões, e daí pra frente você pode usar as regras como um veículo transparente para contar histórias.

Estratégia para Guardiões

Chamado de Cthulhu é um jogo em que a atmosfera é muito importante. Sua campanha deve ser cheia de momentos assustadores, pessoas estranhas e sinistras, noites escuras e tempestuosas. Tente construir cenas tão assustadoras que deem arrepios aos jogadores. Filmes de terror e seriados de televisão são boas fontes de inspiração. Outra boa fonte são as histórias de terror, especialmente dos seguintes autores: M. R. James, Saki, A. E. Coppard, Ramsey Campbell, Arthur Machen, Roald Dahl, Shirley Jackson, Karl Edward Wagner, T. E. D. Klein e Thomas Ligotti. O artigo *Supernatural Horror in Literature*, escrito por Lovecraft, cita dúzias de boas histórias, muitas delas pouco conhecidas hoje em dia.

Pontos Importantes

Cultive a sua paixão por mistérios e pelo horror. Esse entusiasmo é mais importante que uma trama complexa ou fazer vozes diferentes para cada personagem. Você precisa ser hábil o suficiente apenas para estabelecer uma cena, a concluir de maneira satisfatória e responder perguntas dos jogadores.

Tabelas de encontros aleatórios, monstros errantes e coisas similares são a antítese do Chamado de Cthulhu. Construa cada cena e cada evento dentro do jogo para que sejam interessantes e arrepiantes.

Sempre leia os cenários publicados do início ao fim antes de usá-los. Você quer surpreender os jogadores, não a si próprio.

Muitos dos monstros dos Mitos são tão poderosos que um grupo de investigadores, por mais bem preparado, não seria capaz de derrotá-los. Nesses casos, o objetivo principal da expedição poderia ser impedir que o monstro seja libertado! Não force um grupo a confrontar uma terrível ameaça sem primeiro alertar sobre o perigo. Não é necessário avisar explicitamente; uma rajada de vento frio, um uivo na noite, ou a ausência completa do canto de pássaros em uma floresta já seriam suficientes. Apresente, contudo, elementos assustadores aos investigadores com frequência para que não se espere um terrível monstro aparecer toda hora.

Quando um investigador chega a 0 pontos de Sanidade, ele deve ser aposentado a não ser que o guardião e o jogador tenham uma ideia melhor. Raramente seria aceitável fazer com que esse investigador se torne um cultista, porque isso seria uma desgraça para uma vida de luta contra terríveis cultos e deuses.

Mantenha baixo o número de personagens que você precisa controlar dentro do jogo. Usar um número grande de indivíduos, especialmente quando eles não estão organizados em casas ou cidades ou de alguma outra forma, pode se tornar confuso tanto para os jogadores quanto para o guardião.

Não coloque no jogo as divindades dos Mitos a não ser que os jogadores estejam preparados. Introduza primeiro cultos fanáticos e raças mais fracas dos Mitos, em seguida, introduza gradualmente as raças mais poderosas e só depois disso apresente um deus.

Lembre-se de que os Mitos corrompem e destroem. Investigadores que buscam o conhecimento dos Mitos devem confrontar pesadelos e conflitos morais. Adquirir conhecimento dos Mitos nunca deve ser algo rotineiro.

Já que armas de fogo podem facilmente matar no Chamado de Cthulhu, evite a tendência de transformar o jogo em um tiroteio. Armas de fogo também matam investigadores. Encoraje-os a baterem em retirada, a não ser que exista uma boa interpretação como consequência de se ficar e lutar (de qualquer maneira, monstros frequentemente sofrem pouco dano de armas de fogo). Convença seus jogadores a não se apegarem tanto aos seus arsenais, limitando a eficácia desse tipo de equipamento. Investigadores que resolvem ficar e lutar contra grandes entidades logo pagam o preço.

Procure evitar combates em massa. Conduzir um combate em massa é uma tarefa que requer o uso de miniaturas. Na interpretação de papéis, as descrições devem ser amplas, mas as ações devem ser íntimas e específicas.

Sempre mate os investigadores de maneira dramática. A morte deve ter um significado. Se um investigador desmaiar, deixe-o caído no chão, em vez de fazê-lo ser devorado pelo monstro. Quando um investigador dorme em uma casa assombrada juntamente com seus empregados, os quais são personagens controlados pelo guardião, faça com que a assombração mate estes primeiro, a menos que o investigador acorde por alguma razão e tenha uma chance de participar no combate. Investigadores não devem ter vidas confortáveis, mas também não devem ser mortos de maneira trivial. Para uma morte ter significado, que dizer, para ser a conclusão da narrativa de uma vida, ela deve acontecer como resultado de escolhas feitas livremente.

Lovecraft não se limitou aos Mitos de Cthulhu, e o mesmo não deve acontecer com o guardião. Lovecraft também escreveu histórias de horror psicológico sobre memória ancestral, canibalismo, ladrões de túmulos e maldições. Liberte sua imaginação.

Guardiões dedicados têm jogadores dedicados. Conforme os investigadores mudam seus planos, você deve permanecer flexível e adaptável. Mude as aventuras para acomodar os eventos que ocorrem dentro do jogo. Em troca dos seus esforços, Chamado de Cthulhu proverá uma experiência de jogo memorável.

Histórias de Lovecraft

Para narrar um jogo de Chamado de Cthulhu, é útil estar familiarizado com alguns dos contos de H. P. Lovecraft. Leia qualquer um dos contos. A lista dos mais indicados está abaixo. Aqueles que tiverem um asterisco são mais longos. Nem todos os contos foram traduzidos para o português.

"O Chamado de Cthulhu" (*The Call of Cthulhu*)

"O Caso de Charles Dexter Ward" (*The Case of Charles Dexter Ward*)*

"O Horror de Dunwich" (*The Dunwich Horror*)

The Haunter of the Dark

The Lurking Fear

"A Sombra Vinda do Tempo" (*The Shadow Out of Time*) *

"A Sombra de Innsmouth" (*The Shadow over Innsmouth*) *

The Shunned House

"Um Sussurro nas Trevas" (*The Whisperer in Darkness*) *

Se você gostou dos contos listados acima, por que parar por aqui?

"Nas Montanhas da Loucura" (*At the Mountains of Madness*) *

"A Cor que Veio do Espaço" (*The Colour Out of Space*)

"Os Sonhos na Casa da Bruxa"(*The Dreams in the Witch-House*)

"A Maldição de Sarnath" (*The Doom That Came to Sarnath*)

Herbert West - Reanimator

"O Forasteiro" (*The Outsider*)

Pickman's Model

"Os Ratos nas Paredes" (The Rats in the Walls)

The Silver Key

"A Coisa na Soleira da Porta" (*The Thing on the Doorstep*)

Um guardião que tenha lido cinco ou seis contos está bem equipado para narrar um jogo. Os jogadores devem procurar ler pelo menos o conto "O Chamado de Cthulhu".

Um Exemplo de Jogo

Uma aventura de Chamado de Cthulhu pode ser organizada como as camadas de uma cebola. Por exemplo, vamos supor uma aventura que parece ser uma história convencional sobre uma casa assombrada. Inicialmente, pode até parecer mentira. Conforme os investigadores penetram nessa primeira camada, eles devem encontrar outra por baixo. Essas camadas vão se aprofundando, até que os próprios investigadores decidem que eles se envolveram demais e decidem parar com suas investigações.

Conforme a investigação for avançando, pistas devem indicar que a casa assombrada é parte de algo ainda maior e levar os investigadores a novas aventuras.

Por exemplo, no começo do conto "O Caso de Charles Dexter Ward" de Lovecraft o jovem Ward está estudando os diários de seu antepassado que era um feiticeiro. Conforme ele investiga (a primeira camada da cebola), o personagem descobre a técnica para reanimar os mortos. Ele consegue trazer de volta à vida seu antepassado, que tem uma aparência quase idêntica ao próprio Ward. O antepassado então se torna o seu mentor em artes arcanas (a segunda camada da cebola). Entretanto, o jovem Ward é sensível demais e acaba sendo morto pelo seu ancestral, que então rouba a sua identidade. Esse é o fim da história para Ward, e o fim da primeira cebola para nós.

O médico do jovem Ward então começa sua própria investigação. Esta é a camada inicial de uma nova cebola. Dr. Willett descobre que a o velho casarão do ancestral ainda existe e o visita (a segunda camada da cebola). Nos subterrâneos da casa, ele encontra coisas terríveis e descobre como mandar de volta para o descanso eterno o ancestral que substituiu seu paciente, o jovem Ward (a terceira camada da nova cebola). Agora cheio de determinação e conhecimento, Willett visita o hospital psiquiátrico onde o maléfico antepassado está se passando pelo jovem Ward. Lá ele recita a magia de Ressurreição ao contrário, destruindo o antepassado e concluindo a segunda cebola e também a história.

Mesmo que Lovecraft tenha terminado a história aqui, ainda seria possível continuar. Um Ser havia destruído alguns dos servidores do antepassado, mas haveria mais? Alguma anotação, aparelho ou mesmo monstro-guardião foi deixado para trás? O que existe nas criptas mais profundas sob a casa do antepassado que não foram exploradas por Willett? A malevolência do Ser que Willett libertou era limitada apenas ao antepassado e seus seguidores, ou ele tinha os seus próprios planos diabólicos?

Cada camada da aventura deve apresentar duas ou três opções para os investigadores seguirem. Os jogadores nunca devem ter a certeza de que chegaram ao fundo do mistério, exceto para seus próprios propósitos, e nunca devem estar certos das intenções do guardião. Obviamente, o guardião não tem como fazer com que suas aventuras sejam infinitamente profundas e complexas, então ele deve improvisar quando os jogadores quiserem se aprofundar, ou encerrar a seção de jogo para, assim, ter mais tempo para desenvolver o mistério.

Aventuras Interligadas: A Campanha

Duas ou mais aventuras podem levar ao mesmo terrível segredo, simplificando assim a vida do guardião e apresentando uma atmosfera aos jogadores de uma sinistra rede de segredos. Por exemplo, o culto da Capela da Sabedoria Estelar em Boston pode levar os investigadores à Ordem Esotérica de Dagon em Innsmouth. Mais tarde, investigações sobre um culto nos pântanos da Luisiana podem desvendar conexões com um culto na Nova Inglaterra, em Innsmouth, chamado Ordem Esotérica de Dagon.

O guardião não precisa ter mistérios diferentes para cada aventura. Isso complicaria sua vida demais e talvez faça também que a trama seja muito repetida.

Primeiro, construa vários cenários, cada um com duas ou três camadas de profundidade. Pense também em alguns segredos mais profundos e em aventuras subsequentes para os jogadores, caso eles consigam resolver o mistério.

Aventuras devem ser organizadas como os galhos de uma árvore. Seguindo essa metáfora, os jogadores começam sacudindo as pontas da grande árvore dos Mitos, encontrando dezenas de lendas, mitos e pistas. Conforme eles ganham experiência e sabedoria, vão percorrendo os galhos até chegarem os fatos de maior importância. No centro dos Mitos estão os terríveis Deuses Exteriores.

Pistas falsas e caminhos que não levam a lugar algum devem estar espalhados pela aventura. Isso evitará que o seu mundo se torne um amontoado de monstros e cultos. Lembre-se de que existem outras forças interessantes no mundo para servirem de antagonistas aos jogadores, como espiões, apostadores, fanáticos religiosos, traficantes de drogas, políticos desonestos, donos de fábricas sem escrúpulos, traficantes de escravos brancos, piratas dos mares, etc.

O uso desses diversos elementos ocasionalmente pode servir como uma forma de distrair a atenção dos jogadores, mas não perca o foco: o objetivo do jogo é lidar com os Mitos de Cthulhu.

Contando com Posses

Os jogadores devem contar com seus personagens, e não com equipamento ou poderes. Jogadores entretêm uns aos outros com as personalidades que eles criam para seus personagens. O objetivo de um jogo de encenação é envolver os investigadores em experiências perigosas, macabras, emocionantes, chocantes, engraçadas, malucas, impressionantes, gratificantes e assombrosas.

A qualidade da experiência não depende dos números, da simulação física, ou dos procedimentos técnicos. O sucesso de um jogo de interpretação de papéis vem da experiência emocional, componente importante do jogo. Assim sendo, não deixe emoções fora das responsabilidades dos jogadores.

Por exemplo, se um jogador quer introduzir uma nova arma ou magia ao jogo, peça ao jogador que crie um respectivo risco ou consequência para seu investigador, algo que seja comparável com o poder do item.

Toda introdução de um item importante deve sempre ter esse tipo de preço. Em jogos de interpretação de papéis, o dinheiro significa pouco, mas o risco é importante.

Negocie as consequências, mas sempre escolha uma que afete o investigador enquanto ele tiver posse daquele equipamento. Por exemplo, um rifle automático H&K é um benefício um tanto dúbio quando o dono anterior usou aquela arma para cometer um crime ainda não resolvido. Esse tipo de consequência pode facilmente trazer cenas interessantes ao jogo.

A Grande Relutância

Guardiões, muitas vezes com razão, são relutantes em permitir magia exótica ou armamentos pesados

Construindo uma Aventura

A trama, a quantidade de liberdade para investigação, a ênfase em detalhes, os pontos em que uma aventura começa e termina são elementos que fazem cada aventura ser única. Os personagens são o veículo por meio do qual a trama se expressa. O segredo de se conduzir uma boa aventura está na utilização desses elementos.

Nem mesmo a melhor estrutura para uma história pode compensar ideias óbvias, entediantes e sem originalidade. Mas, se você trouxer para a mesa o seu entusiasmo pelo jogo, pelo divertimento de se contar uma história com seus amigos, esse é o caminho para uma sessão bem-sucedida – clichês, erros, elementos esquecidos e pistas fora de lugar não importam contanto que você inclua periodicamente na história alguma reviravolta interessante. Já que a maioria das aventuras de Chamado de Cthulhu são mistérios com soluções que levam à compreensão, sua estrutura é de progresso gradual e de resolução de problemas, e elas são mais similares entre si do que diferentes. Primeiro o guardião encontra os fatos da trama explicados de maneira clara e sucinta. Depois a informação para os jogadores, que deve ser exposta gradualmente pelo guardião e formar a maior parte do texto de uma aventura. As informações para os jogadores incluem descrições das cenas, dos personagens e pistas, além das consequências das escolhas dos personagens. Seguindo a metáfora da cebola com várias camadas, cada um dos elementos a seguir poderia representar uma camada de uma campanha, ou uma camada de uma das várias aventuras que juntas formam uma campanha.

1) *Um mistério ou crise é apresentado*. Este pode ser apresentado por meio de uma cena dramática, ou por outro meio mais simples, como uma carta, mas há sempre uma razão para entrar em contato com essa informação, mesmo que os investigadores a tenham descoberto por acaso. Ter uma causa leva a uma conclusão sobre a situação inicial do problema.

2) *Os investigadores se envolvem no problema*. Eles precisam de uma razão para se envolver. Pode ser dinheiro, reputação, amizade, amor, pena, caridade, suspeita ou curiosidade, mas seja qual for a motivação, os jogadores devem estar satisfeitos com ela para poderem entrar no clima do jogo.

3) *Os investigadores tentam definir o mistério*. Eles procuram pistas e tentam encontrar evidências que expliquem a natureza do mistério. Em campanhas e aventuras mais longas, esse processo pode ser extenso e complexo, durando várias sessões de jogo em que os investigadores lidam com vários outros personagens. Um combate também pode ocorrer neste estágio e deve ser relacionado ao mistério central. A grande maioria do tempo gasto com descrições e interpretação pelo guardião acontece neste estágio, que toma a maior parte do tempo de jogo.

4) *Os investigadores usam as pistas e evidências para confrontar o perigo*. O antagonista pode ser um monstro, um feiticeiro ou algo completamente diferente. A situação demanda que os personagens dos jogadores ajam de alguma maneira. Em uma aventura curta, pode ser que haja apenas um encontro perigoso. Em aventuras mais longas, pode haver vários, mas o encontro do clímax é, na maioria das vezes, óbvio. A tarefa do guardião aqui é mais simples, já que neste estágio os jogadores têm seus próprios planos de ação. Ainda assim, o guardião deve fazer com que a interpretação dos jogadores seja recompensadora, especialmente se já tiverem ocorrido mortes de investigadores.

5) *O mistério ou problema é resolvido*. A resolução pode ser o fim do problema em questão, ou causar ainda mais problemas. Neste ponto, os jogadores que desempenharam bem seu papel normalmente são recompensados com pontos de sanidade e talvez com uma recompensa financeira para seus personagens. Alguns prêmios, como livros, podem levar a novas aventuras.

Rolamentos de Dados Geram Tensão

Rolamentos de dados não explicam uma ação dentro de um jogo, mas eles trazem momentos dramáticos e tensos.

Exemplo: *Harvey Walters, mais dois outros investigadores e seis carregadores entram na caverna errada numa ilha na Polinésia e ficam cara a cara com a cabeça do próprio Cthulhu. Harvey e outro investigador, além de três dos carregadores, passam nos seus rolamentos de sanidade e perdem apenas alguns pontos cada. Os três outros carregadores e o investigador restante falham em seus rolamentos e desmaiam no chão da caverna. O guardião determina que os tentáculos faciais de Cthulhu automaticamente agarrem os quatro, já que eles não estão se movendo. Uma vez que Harvey e os outros perderam poucos pontos de Sanidade, eles resolvem correr e tentar escapar da caverna, o que é uma resposta apropriada a um encontro com Cthulhu.*

No próximo turno, o Grande Cthulhu ataca com quatro tentáculos. Os ataques são automaticamente bem-sucedidos, mas Harvey e dois dos carregadores fazem rolamentos bem-sucedidos de Esquiva e assim conseguem sobreviver. O quarto tentáculo agarra o outro investigador. O guardião, querendo ser bonzinho, permite que o investigador tente um rolamento de Sorte para se libertar do tentáculo. Mas o rolamento é de 94. O investigador azarado é esmagado pelas mandíbulas de Cthulhu. Enquanto isso, Harvey e os sobreviventes escapam da caverna chegando em relativa segurança à superfície.

em seus jogos. Isso não é porque, como jogadores podem acreditar, a aventura poderia ser completada de maneira muito fácil, embora isso possa acontecer, nem é porque uma magia potente ou uma grande metralhadora automática possa desequilibrar o jogo: com oponentes como Cthulhu e Nyarlathotep, o equilíbrio do jogo não muda muito.

O problema é que equipamentos mais e mais poderosos reduzem as chances para interpretação. O efeito de armas e magia mais poderosas é de progressivamente isolar os seus donos de eventos e cenas interessantes e, paradoxalmente, limitar a gama de ações que os jogadores se sentem seguros em realizar. Já que o objetivo de um jogo de interpretação é interpretar, permitir aos jogadores tecnologia ou magia e depois ter que introduzir oponentes poderosos para reestabelecer o equilíbrio do jogo é algo triste e fútil. O guardião não seria, nessa situação, muito diferente de um comandante militar que teve que destruir uma vila para salvá-la.

Alguns jogadores insistem em continuar sonhando com armas mais poderosas e novos poderes como se nada mais fosse importante. Pedidos de armas mais poderosas são comuns, porque o apelo de armas de fogo é evidente. Novamente, se você permitir a inclusão de algum novo elemento ao jogo, o jogador deve argumentar primeiro sobre como esse novo item ou efeito traz mais oportunidades interessantes de interpretação ao jogo. Esse esforço de imaginação é responsabilidade do jogador.

Descrições

Chamado de Cthulhu traz alguns problemas ao guardião em relação às descrições. Existem, no universo do jogo, loucos que aparentam ser normais, monstros que são massas gelatinosas, e ângulos e símbolos que são de impossível compreensão. Há ênfase na escuridão e no mistério, mas, ainda assim, as escolhas disponíveis aos jogadores devem ser claras o suficiente para parecerem justas e apropriadas. Como deveria o guardião descrever esses elementos?

Confiança e Imparcialidade

A parte mais importante de uma descrição está no psicológico. Se os jogadores e o guardião se sentem confortáveis uns com os outros e todos estão se esforçando juntos para se divertirem por meio da criação compartilhada de uma narrativa, uma boa experiência de jogo é muito mais provável. Confiança vem da observação de imparcialidade: todos devem estar engajados e dispostos a sugerir, escutar e concordar. Normalmente o guardião e os jogadores se juntam para descrever as cenas, por meio de descrições, perguntas, respostas, deduções e negociações.

Quando os jogadores têm a percepção de que o guardião apresenta desafios de maneira imparcial, eles ficam mais dispostos a assumirem missões arriscadas. Também vale mencionar que jogadores e guardiões têm mais disposição em criar aventuras mais interessantes e emocionantes quando os jogadores realmente apreciam essa dedicação e iniciativa.

Quando um investigador adquire uma psicose criminal, apenas em raras circunstâncias o guardião deve permitir que o investigador se vire contra seus próprios companheiros. Se os seus jogadores gostam do tipo de jogo onde os personagens conspiram uns contra os outros, você pode seguir essa linha, mas lembre-se de que geralmente os Mitos já são uma fonte mais que suficiente de problemas para o grupo. Além disso, traição e brigas dentro do grupo diminuem o foco na investigação.

Inferência Razoável

Quando um guardião estabelece uma cena, seu aliado mais importante é um que nenhum escritor de aventuras coloca no papel. "Inferência Razoável" consiste em tudo que existe no aposento, caverna, avião ou outro ambiente, e que não é explicitamente descrito, mas cuja existência pode ser inferida.

Por exemplo, os investigadores estão na biblioteca de uma mansão. Estantes de livros, poltronas de couro, uma mesa e cadeira, e uma mesa de bilhar são todos elementos explicitamente mencionados quando o guardião estabelece a cena. Mas o que mais poderia estar ali?

Livros, com certeza, muitos deles. Tacos de bilhar, giz e bolas de bilhar. Papel e canetas. Pinturas na parede. Luminárias e interruptores de luz. Janelas, talvez várias delas. Tapetes no chão. Uma lareira e apetrechos de lareira. Muitas coisas variadas dentro das gavetas, incluindo tesouras, um abridor de cartas, cola, selos, barbante, fita adesiva (se esta for a era certa) e uma agenda de endereços. Talvez também arquivos de correspondência. Fósforos para a lareira. Charutos em uma caixa. Uma garrafa de *brandy* num canto da mesa.

Algumas dessas coisas podem ser usadas como armas. Bolas de bilhar são perigosas quando arremessadas, por exemplo, e um taco de bilhar é um ótimo porrete, assim como o atiçador da lareira. As janelas oferecem um ponto para entrada ou saída. Seria possível amarrar um prisioneiro com barbante ou com as cordas das cortinas (existem cortinas, claro, afinal, estamos em uma mansão). Um prisioneiro poderia também ser enrolado dentro do tapete. Pode-se ainda incendiar o aposento ou se construir uma tocha a partir de um fragmento do tapete enrolado na ponta do taco de bilhar e molhado com brandy. A chave da porta da biblioteca pode estar na porta, senão, provavelmente está na gaveta da mesa. Um fio elétrico, com as pontas desencapadas, pode ser usado como uma arma.

Jogadores criativos podem imaginar ainda mais. O ponto é que todo ambiente oferece objetos potencialmente úteis em situações específicas, coisas que podem não ter sido especificadas no texto.

Descrevendo Magias

Os investigadores devem entrar em conflitos com personagens dos contos de Lovecraft, inocentes, cheios de esperança, trêmulos e ignorantes do que o futuro pode trazer. Para o guardião manter o mistério, algumas vezes ele terá que usar uma certa camuflagem verbal. Assim como no caso dos nomes das criaturas, os nomes das magias também precisam ser disfarçados. As descrições sinistras do guardião podem trazer mais emoção e atmosfera do que simplesmente mencionar o nome-padrão da magia.

Convocar/Aprisionar Vampiro Estelar, por exemplo, é um nome sem graça e pouco interessante. Seria muito melhor dar um nome à magia baseado no manuscrito em que ela foi encontrada, ou no autor, como "O Terror do Velho Corbitt", por exemplo. Ou ela poderia ter um nome mais poético, baseado em seu efeito: "Nuvem de Sangue"; baseado na criatura que ela convoca; ou "Receita para o Gargalhador Jáspeo"); ou ainda: "O Devorador Invisível", que não seria completamente correto, mas, ainda assim, assustador. Se você estiver sem ideias, dê ao jogador apenas uma única palavra para ele se basear por enquanto, e o resto será entendido quando você (ou o jogador) pensar em algo apropriado.

Quando um nome novo é introduzido no jogo, o jogador e o guardião podem se divertir com a exploração das possibilidades, e o mistério é preservado, senão aprofundado. Lembre-se de anotar o nome da magia equivalente enquanto você ainda se lembra do nome; guardiões devem confundir os jogadores, mas não a si próprios.

Já que os nomes não precisam ser exatos, o efeito também não. O guardião pode criar uma versão diferente. Assim, o feitiço Tornar-se Caçador Espectral não precisa ter o efeito de transformar precisamente naquela criatura – que existe na campanha *Shadows of Yog-Sothoth* de 1983 junto com o feitiço. O feitiço existe neste livro de regras com a intenção de ser uma sugestão. Renomeie, recrie o efeito, invente uma criatura substituta, escolha uma do capítulo dos Mitos, ou consulte aquela campanha específica.

Os detalhes das magias neste livro podem ser modificados, já que os detalhes apresentados aqui descrevem apenas o básico e deixam vários detalhes para o guardião decidir.

Entretanto, já que magias representam ataques, tenha cuidado em prepará-las. Cada magia deve ter um alcance máximo. Por exemplo, os níveis-padrão de alcance no jogo são: toque, linha de visão sem auxílio de apetrechos e 100 metros. Nunca desenvolva uma magia que é ilimitada em seu alcance, isso não seria justo.

Além disso, é importante estabelecer se vários alvos podem ser afetados ao mesmo tempo ou se são necessários vários ataques em sucessão. Seria útil para os jogadores, obviamente, se o processo de desencadear uma magia contra eles incluísse sinais como certos movimentos das mãos, ou o uso de itens específicos, ou auras coloridas, etc. Você sente o cheiro de ozônio aqui? Então o feiticeiro deve estar de volta!

Usando Entidades Alienígenas

Somente o guardião sabe como essas criaturas devem se comportar. Qualquer coisa que elas façam pode ser importante. O que você menciona pode influenciar os jogadores de várias maneiras diferentes. Frequentemente monstros apenas rugem e atacam. Isso é uma pena, já que o comportamento previsível não é algo misterioso ou assustador.

Criaturas inteligentes podem construir, experimentar, venerar, aprender, fazer magias, questionar, torturar ou qualquer outra coisa que humanos podem fazer. Eles podem ser capazes de fazer ainda mais. Se os investigadores observarem criaturas alienígenas por um longo tempo, as criaturas devem fazer coisas estranhas, inexplicáveis ou incompreensíveis. Esses temas são difíceis de criar, mas vale a pena se lembrar deles. O guardião deve mostrar essas criaturas como se comportando de maneira misteriosa e obscura. Se alienígenas fizerem coisas familiares, como escovar suas prezas antes de dormir, seria melhor que os investigadores não descobrissem isso, ou que esse comportamento na verdade tivesse um significado ou função completamente diferente.

A mesma ideia sobre nomes de magias ainda vale quanto aos nomes dos monstros. Quando uma criatura misteriosa desaparece num nevoeiro, faça com que os jogadores ousem se aproximar para ver mais detalhes, tirar fotos, tentar usar rolamentos de Rastrear e Localizar. A identificação de um monstro tira o mistério e revela elementos da trama. Não deixe os investigadores conseguirem essa informação de graça. Mesmo quando eles chegarem perto da criatura, ela ainda não é um Abissal, mas sim uma figura molhada e escura, semisubmersa, com algas penduradas e fedendo a peixe morto.

Quando um monstro morre, fica à escolha do guardião a questão de eles apenas caírem mortos, desaparecerem ou evaporarem.

Criaturas dos Mitos, quando morrem, na maioria das vezes se dissolvem ou evaporam, com a nuvem nociva sendo logo substituída por ar puro e um pedaço de chão molhado, como aconteceu com Wilbur Whateley na Biblioteca da Universidade Miskatonic. Isso convenientemente deixa para o investigador poucas provas da existência da criatura. Outras coisas podem acontecer, assim como no caso de magias – liquefação, bipartição, incêndio, reconstituição instantânea de todos os ferimentos, ou sumir e reaparecer.

Descrições não precisam ser inteiramente visuais, mas são mais completas quando engajam dois ou mais sentidos. A coisa deixou alguma substância para trás? Descreva a textura. Ela expele algum odor desagradável? Diga, por exemplo, que um vapor enche o aposento com um perfume nocivo. Não force o efeito ou quebre a narrativa para tentar usar a palavra certa, mas imagine a textura, o odor, o gosto e a luz como possíveis fatores que podem ser descritos.

Já que Chamado de Cthulhu é um jogo investigativo, a evidência que alguma coisa deixa para trás – fragmentos, líquidos, marcas, etc. – ou o dano que ela causou são uma maneira muito mais interessante de conduzir a investigação até a dedução da identidade da coisa. Pistas deixadas por um monstro estranho ajudam a construir atmosfera fascinante do jogo.

Atmosfera

A ambientação e as cenas de ação devem funcionar juntas para estabelecer o tom da aventura. Música, mapas especiais, personalidades interessantes e outras ideias que o guardião traz à mesa podem ajudar.

Objetos especiais trazidos para a mesa de jogo, no entanto, não são o suficiente para convencer os jogadores de que a aventura é algo especial. Se a aventura for maçante, nenhuma quantidade de objetos na mesa de jogo será suficiente para salvá-la. Se a trama for interessante, não é necessário muito mais. O guardião precisa compreender completamente a trama que ele está apresentando. Nenhuma maravilha de objeto pode remediar eventos mal-entendidos, caracterizações errôneas ou planejamento malfeito.

Se você está dependendo de mundos alienígenas ou outras dimensões para trazer a atmosfera certa para o jogo, comunique aos investigadores o que esperar, para que assim a apreensão dos jogadores ajude na narração. Se há ângulos retorcidos, ou coisas que não podem ser vistas com clareza, prepare alguns toques de descrição para caracterizar tais efeitos. Fora "O Inefável", é difícil ficar repetindo que algo é "indescritível" e, ainda assim, manter o interesse dos jogadores.

Um Jogo Internacional

Guardiões muitas vezes podem sentir dificuldade em entender referências dentro de suplementos ou aventuras que se passam nos EUA. Por isso, tentamos sempre incluir um pouco de referência histórica com todas as aventuras. Além disso, qualquer bom guia de viagem contém muita informação que pode ser útil. Mesmo se for um guia desatualizado, vale a pena obter um.

O mesmo tipo de problema ocorre com guardiões tentando narrar aventuras que se passam na França, no Malawi ou em qualquer lugar além das fronteiras do seu

país. Mais informações históricas, geográficas e culturais sempre ajudam. Uma boa enciclopédia é o melhor lugar para se começar. Buscas na internet também são uma boa fonte de informação e de fotos do local. Mapas históricos podem ser muito úteis. Lugares pequenos, como vilarejos, podem ficar para a imaginação do guardião, mas, de modo geral, livros de referência são uma boa maneira de despertar a imaginação.

Se você e os seus jogadores têm uma ideia comum de como as pessoas de um lugar se comportam, comece com esse elemento.

História

De maneira similar, jogadores e guardiões, na maioria das vezes, não sabem muito sobre as décadas de 1890 e 1920: Qual o comportamento aceitável naquela época? O que eu posso fazer? Você não quer mencionar luz elétrica quando, na verdade, todos usam lâmpadas à querosene.

Use o mesmo tipo de solução que para lugares distantes. Novamente, use as ideias em comum sobre o período histórico; ideias de como as pessoas se comportam, mesmo que não sejam específicas. Se for mesmo importante pra você saber se as pessoas na década de 1890 usavam desodorante, ou o que elas faziam com as fezes dos cavalos que caiam nas ruas, se prepare para pesquisar. Os fatos históricos que são de importância vital para uma aventura são mencionados no material da aventura.

Sobrevivendo ou Morrendo

Mortes de investigadores algumas vezes são inesperadas, mas, muitas vezes, ocorrem como consequência do estilo de jogo dos jogadores ou guardião. Jogadores descuidados acabam com investigadores mortos. Por outro lado, mesmo que algumas das melhores histórias de horror terminem com a morte agonizante dos protagonistas, uma campanha em que personagens favoritos morrem a cada sessão não vai durar muito.

Guardiões entendem a frustração dos jogadores que colocam tanto detalhe e esforço na caracterização de um personagem que acaba sendo estraçalhado ou devorado por um monstro depois de uma aventura ou duas. Mas investigadores de jogadores cautelosos muitas vezes sobrevivem uma campanha inteira, ou até mais de uma, e acabam escrevendo suas memórias depois de se aposentarem. Quando investigadores morrem, não é o bastante morrer com bravura se a morte vier cedo demais.

Mantenha um nível baixo de violência, um ritmo moderado de avanço da trama e dê tempo para que os investigadores se recuperem. Se os investigadores insistirem em continuar no caminho da morte certa, o guardião com integridade pode deixá-los seguir o curso, mas ele pode ainda usar combates para desencorajar os jogadores.

Monstros dos Mitos são seres terríveis, capazes de estraçalhar investigadores ou enlouquecê-los. Armas criadas por seres humanos têm pouco efeito contra esses horrores alienígenas, e a magia escassa que está disponível para os investigadores é, ela mesma, perigosa.

O guardião deve ler as aventuras e campanhas publicadas com cuidado antes do jogo, para avaliar se os desafios estão adequados aos jogadores e seus investigadores. Adapte as missões ao seu estilo de jogo. Ajuste os números, poderes e qualquer outra coisa que melhoraria o jogo para o seu grupo. Só você sabe as suas próprias preferências e requerimentos. Aventuras publicadas são escritas para um grupo-padrão, mas um grupo-padrão é algo que não existe.

Quando interpretar criaturas das raças menores dos Mitos, como mi-go, povo-serpente e abissais, lembre-se de que, muitas vezes, elas são mais inteligentes do que os humanos, vivem por muito mais tempo e têm muito mais conhecimento. Será que uma dessas criaturas semi-imortais arriscaria a morte por uma vitória momentânea contra seres que para elas são chimpanzés? Se um poder maior comanda o sacrifício delas, esse comando deve ser mais claro para os personagens dos jogadores. Quando não houver motivos para lutar, criaturas inteligentes batem em retirada. Elas não devem negociar, no entanto, porque isso expõe suas motivações e inevitavelmente as faria parecer mais humanas.

Shoggoths e outras entidades de inteligência menor são mais audaciosas, imprevisíveis e rancorosas que os mi-go ou os abissais. Essas criaturas muito provavelmente atacam com tudo o que têm e são terríveis em sua fúria. Nesse caso, o desafio é físico, e o guardião deve tentar comunicar o perigo antes dele aparecer. Atacar um shoggoth que vive numa caverna pode ser um problema para ser resolvido em mais de uma cena, com os investigadores voltando mais tarde para terminar de destruir a coisa.

Mesmo se o grupo inteiro desmaiar, o guardião não necessariamente precisa matar a todos, ou mesmo matar qualquer um. Entidades misteriosas podem agir de maneira misteriosa sem perder credibilidade. Uma criatura pode não desejar consumir uma vida, ou pode ficar satisfeita com apenas uma, ou preferir ainda devorar somente um braço ou dois. Talvez ela prefira comer apenas os dedos indicadores de cada investigador que seja destro, e, assim, o "dia dos indicadores" será para sempre lembrado pelos jogadores.

A morte de um investigador é um resultado possível em um encontro perigoso, mas deve sempre haver uma razão justa para ela ocorrer. Atividades descuidadas ou idiotas, ou falta de sorte, são todas razões válidas e justas. Guardiões podem deixar investigadores descuidados caminharem em direção ao desastre, mas, como árbitros de justiça, eles devem tentar não agir com um senso de vingança. Ferir gravemente ou desfigurar um investigador é uma boa maneira de salientar as consequências de descuido, sem eliminar o investigador do jogo.

Além de ferimentos graves que podem reduzir DES e CON, investigadores podem ainda acabar com terríveis cicatrizes que diminuem APA (e talvez ainda Crédito, e outras habilidades, como Persuasão, que dependem de expressão facial). Doenças sérias podem reduzir as estatísticas do investigador enquanto ainda permitem uma longa carreira. Insanidade pode tornar o investigador mais lento, ou deixá-lo vulnerável a certas tentações. Danos ao cérebro, causados por acidente ou ataque de alguma criatura, podem diminuir INT sem necessariamente matar o investigador. Além disso, ferimentos podem afetar a circulação ou os órgãos internos, diminuindo a CON do investigador.

Outra opção seria uma metamorfose lenta do jogador (como a mazela de Innsmouth). Embora o personagem permaneça funcional, com o tempo sua aparência pode provocar perda de sanidade naqueles que o encontram. Nem todos os afetados pela mazela completam a mudança física, então um híbrido seria perfeitamente possível.

Embora essas alternativas à morte ou à loucura possam soar como tortura, elas são, muitas vezes, pontos de orgulho para os investigadores: "Já te contei como perdi meu olho?"

O que os Jogadores Podem Fazer

Jogadores podem falhar ao apressar as investigações, intimidar estranhos, tratar pistas com descuido, atacar cultistas sem um plano concreto, criar inimizade com a polícia ou forçar investigadores enfraquecidos a enfrentar grandes perigos. Porém, se os jogadores não tiverem a impressão inicial de que estão destinados a falhar, eles vão se empenhar mais em manter seus personagens vivos.

Os investigadores podem melhorar suas habilidades, aprender como conduzir investigações de maneira eficiente e conquistar aliados fora de seu grupo.

Preparando-se para o fim

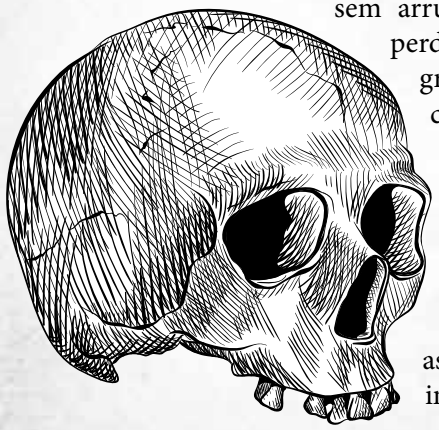
Conforme um investigador aumenta Mitos de Cthulhu, sua reserva de sanidade diminui, mas a vida dele não se torna mais fácil. Ele vai precisar usar suas magias para derrotar coisas terríveis ou será forçado a assistir horríveis rituais para algum deus maléfico e, assim, ganhar ainda mais Mitos de Cthulhu. Conforme a característica vai diminuindo, o jogador falha nos rolamentos com mais frequência e, com isso, cresce a ansiedade a cada rolamento, simulando o efeito da perda de sanidade do personagem. Um investigador com sanidade baixa sente-se fadado à ruína.

O investigador mais querido é normalmente parte do jogo até que ele encontre o seu fim. O guardião não deve interromper esse processo, exceto para permitir ou encorajar o jogador a aposentar o investigador prematuramente.

Mesmo o investigador de mais sorte, logo vai acumular tantos pontos de Mitos de Cthulhu que sua sanidade máxima será drasticamente baixa e não será mais confiável como parte do grupo. Aposentado, o jogador pode passar seu legado para um amigo ou parente mais jovem. Passar uma investigação para um parente ou amigo próximo cria um senso de continuidade na campanha. Ainda que o investigador tenha mudado, o conhecimento dos Mitos de Cthulhu continua crescendo. Aqueles que se aposentam podem continuar semiativos, fazendo pesquisas, conduzindo entrevistas e compartilhando seu conhecimento com os novos investigadores. Da mesma maneira como Sherlock Holmes voltou de sua aposentadoria quando precisavam dele, um investigador também pode retornar, ocasionalmente, para ajudar na investigação de mais um mistério.

É possível jogar com dois investigadores ao mesmo tempo. Mas, para a maioria dos jogadores, a identificação com um só personagem é parte fundamental da experiência do RPG.

Além de dar avisos aos jogadores, o guardião não pode fazer muito mais para proteger investigadores sem arruinar o jogo ou perder sua integridade. A vida continua. Permita um momento para que todos reconheçam a perda do herói, ou do louco, e então dê as boas-vindas ao novo investigador.



Autoridades Civis

O guardião deve determinar qual será a função das autoridades na aventura. Um comandante de polícia ou juiz, por exemplo, pode ser uma grande ajuda ou um grande obstáculo numa investigação: ele pode controlar o acesso às evidências, pode concentrar-se em suas próprias ideias sobre o caso em vez de escutar o que os investigadores dizem, ou pode até mesmo prender os investigadores como suspeitos do crime.

Pode ser divertido mostrar as autoridades como ineficientes, oportunistas e corruptas, mas tais clichês corroem o jogo. Chamado de Cthulhu assume que vale a pena defender a humanidade. Dizer que humanos são tão ruins quanto os Mitos remove o drama do jogo. Para um contraste dramático, seres humanos e suas instituições devem ser melhores que isso. Já que os investigadores arriscam suas vidas para protegê-las, algumas autoridades devem ser apresentadas como meritórias do esforço. A verdade é que vale a pena proteger algumas pessoas, outras não.

Quando os investigadores encontram autoridades com personalidade bem-desenvolvida, capazes de escolher livremente entre o bem e o mal, eles podem então decidir qual é o valor da sociedade e o grau de depravação ou glória da natureza humana. O guardião se torna então um artista, e não um demagogo que nunca muda seus planos.

Se uma figura de autoridade tem um papel importante na aventura, tente deixá-la disponível para contato com os investigadores. Um encontro casual na rua ou uma ajuda com o carro, podem ser o suficiente para os investigares avaliarem o seu caráter. Se for necessário, evidências de passatempos ou de experiências do passado muitas vezes adornam as paredes de escritórios, como diplomas, troféus, fotos de família, suvenires, etc. Essa seria uma seleção ampla o suficiente para que pelo menos um investigador que tenha História Natural, ou Natação, por exemplo, possa iniciar uma conversa e criar um vínculo. Amizades que perduram ou que resultam em traição são experiências memoráveis.

Suborno

Quando ameaçado com prisão ou com hospitalização em razão de comportamento insano, um investigador pode tentar sair dessa situação por meio de oferta de suborno. Se a oferta será aceita ou não, depende do policial que o guardião criar.

Se o guardião decidir que o policial está disposto a aceitar o suborno, ele pode calcular o valor com base

no seguinte: (1) salário de um dia de trabalho do policial, (2) gravidade do crime aos olhos do policial, e (3) probabilidade do policial ser descoberto aceitando o suborno. Aceitar suborno só é um bom negócio se o policial não correr muito risco; se houver risco, o preço sobe consideravelmente.

O salário diário de um policial nos Estados Unidos, na década de 1890 é de $2.00 a $2.50. Na década de 1920, é de $2.50 a $4.00 e, em 1990, é de $150 a $200.

Para evitar uma multa, o suborno seria equivalente à metade ou menos do valor em questão. Para crimes leves, seria o equivalente a um salário diário do policial. Para crimes como roubo de carro ou invasão doméstica, seria por volta de uma semana de salário. Para crimes graves, como assassinato, seria um mês de salário ou mais.

Crimes sérios e de conhecimento do público muitas vezes envolvem várias pessoas e talvez até um setor inteiro do serviço público.

Se possível, o guardião deve passar a ideia de que o tipo de pessoa que aceita suborno vai provavelmente continuar aceitando suborno. Assim, essas pessoas poderiam tão facilmente trair os investigadores quanto traíram a confiança da sociedade.

Prisão

As razões por que os investigadores podem ser presos são várias.

- Os investigadores parecem suspeitos - devem ser presos antes de tentar qualquer coisa. (Isso se chama *prisão preventiva* e pode não ser bem visto em tribunais honestos; uma prisão de 24 horas, conhecida como *detenção para interrogação*, também ocorre com frequência.)
- Os investigadores cometeram um crime contra o patrimônio ou atos de violência, ou ultrajaram a decência do público.
- Os investigadores estão em posse de algo de valor ou informação que as autoridades querem confiscar, saber a respeito ou esconder.
- Os investigadores são as únicas testemunhas de um crime grave e estão sendo ameaçados por alguém.
- Os investigadores estão obviamente insanos e representam um perigo a si próprios, ou a outros. A sociedade precisa ser protegida.

As autoridades também consideram o impacto da prisão sobre elas mesmas. A prisão por um crime menor vale a antipatia de pessoas poderosas? As pessoas que deveriam ser presas têm contato influente que poderia dificultar a vida dos oficiais? Quais seriam as consequências da prisão e do processo criminal – como a sociedade seria melhor atendida?

O oficial que faz a prisão precisa demonstrar que tem a autoridade para parar, questionar e prender. Para efetuar a prisão, é necessária uma acusação, mas, para um interrogatório, não é necessária uma justificativa durante as primeiras 24 horas. Aqueles em custódia serão desarmados e, se houver resistência, a força apropriada será usada.

Na delegacia, o oficial registrará a prisão e entregará os presos às autoridades. Os presos serão então questionados em separado, e suas histórias serão comparadas.

Se indiciados, na maioria das vezes, os investigadores são informados de qual crime estão sendo acusados, mas nem sempre. Em alguns países, a acusação pode ser de um crime vago ("inimigo do estado" é uma acusação clássica), e acusações específicas algumas vezes só são reveladas no julgamento.

Os presos podem ou não ter permissão para se comunicarem com o mundo exterior, e, em alguns países, a prisão pode ser mantida em segredo. Mais interrogatórios e até mesmo tortura podem ser usados para descobrir evidências de um crime. Tortura e ameaças de violência são geralmente ilegais, mas sua utilização depende da política do departamento e do senso moral dos interrogadores.

Em alguns países, o julgamento em si pode acontecer em segredo. A admissibilidade de evidência e de testemunhas pode variar muito de um juiz para outro e ainda mais entre países.

A sentença pode ser adequada ao crime, ou pode refletir o perigo que os investigadores representam a um indivíduo, a um grupo ou ao estado. A duração e a severidade da sentença muitas vezes variam com a cooperação do indivíduo ou com o que se acredita ter sido sua intenção para cometer o crime.

Internação em um Manicômio

Algumas vezes, os próprios Investigadores podem se internar em um manicômio, talvez para descobrir alguma informação ou para se esconderem de alguém. Contanto que o investigador possa pagar pelo tratamento, isso não é problema. Instituições particulares com quartos vagos geralmente aceitam alguém sem sintomas que quer apenas descansar e passar por uma terapia. Todas as instituições, entretanto, exigem referências.

Um médico registrado no Estado pode ordenar a internação de um investigador para observação por psiquiatra durante 72 horas. Depois disso, se o diagnóstico for de um distúrbio grave, o paciente pode ser internado em um manicômio por 90 a 120 dias, para observação e avaliação, conforme for definido pelas leis do Estado. Ao fim do período, um tribunal decide pela liberação ou internação para tratamento de acordo com o relatório do manicômio.

Os que são internados para tratamento passam por reavaliação anual e podem ficar institucionalizados por vários anos. A reavaliação requer uma apresentação formal a um tribunal, e o investigador teria que ser considerado apto a se reintegrar à sociedade, ou seria novamente internado para tratamento. A ética desse processo pode variar bastante de acordo com o caráter e dedicação do juiz e dos médicos.

- Alguém (médico, parente, oficial que efetuou a prisão) traz evidência da condição do investigador ao juiz.
- Uma sessão de julgamento é organizada, onde o juiz vai ouvir a evidência e a opinião médica. Não há júri. Se o juiz, depois de ouvir a evidência e os depoimentos, decidir que o investigador está no controle de suas faculdades mentais, ele é liberado.
- Se o resultado do julgamento indicar falta de controle de faculdades mentais, então um guardião responsável é escolhido. Normalmente o guardião é um parente ou alguém que o juiz acredita estar em posição de resguardar o bem-estar do indivíduo. Se não houver candidatos, o Estado é nomeado tutor.
- A menos que o investigador seja considerado criminalmente insano (nesse caso, o Estado é apontado como tutor), o tutor agora decide o que é melhor para o investigador. A decisão pode ser internação em manicômio, mas também pode ser tratamento em casa, ou viagem marítima terapêutica, etc. O juiz geralmente aceita qualquer plano razoável que tenha o apoio da opinião médica.
- Se o tutor optar por internar o investigador em uma instituição, o jogador continua tendo autoridade geral sobre o investigador, mas dá autoridade de tratamento aos médicos da instituição.
- Nesse ponto, o investigador tem três opções para ser liberado da instituição: ele pode convencer o tutor a liberá-lo, pode convencer os médicos da instituição a levar evidências de sua melhora a um juiz ou pode ainda pular o muro e fugir do manicômio.

Jogos em Torneios

Jogos em torneios, geralmente organizados em convenções, oferecem uma experiência de jogo bem diferente da campanha-padrão. Aventuras em torneios são projetadas especificamente para serem jogadas do começo ao fim em apenas uma sessão de duas a quatro horas. Os jogadores recebem personagens pré-criados e são avaliados de acordo com sua habilidade em interpretar o personagem. Esse tipo de aventura, com personagens pré-criados, estrutura rígida e com duração limitada pode parecer inicialmente muito mais restritiva do que uma campanha-padrão. No entanto, guardiões que preparam aventuras para torneios logo

descobrem que a estrutura de um torneio oferece a oportunidade de criar uma atmosfera única de horror.

Como em qualquer outra sessão de Chamado de Cthulhu, o objetivo principal de uma aventura em um torneio é assustar os jogadores. Mantenha o mistério e surpreenda os jogadores sempre que possível. A ansiedade dos jogadores os estimula a interpretar melhor, o que, por sua vez, faz com que os guardiões do torneio os assustem ainda mais. Para construir uma aventura para um torneio, o guardião usa os mesmos elementos para qualquer história: trama, personagens e atmosfera. Em um torneio, no entanto, esses elementos assumem um novo e profano formato.

Trama

Em um torneio, o guardião tem liberdade total quanto à criação da aventura. Locais ou épocas obscuras não são problemas – não é necessário se preocupar com uma explicação lógica de como um grupo de investigadores da década de 1920 foi parar no deserto do interior da Austrália ou mesmo em marte. Se você quer fazer uma aventura em marte, é só construir a aventura com base num grupo de astronautas. Se você sempre foi fascinado por um período histórico específico, não se preocupe em ter detalhes históricos absolutamente corretos na campanha toda – apenas algumas horas de pesquisa já são suficientes. Tramas na Roma Antiga, China Colonial, Renascença ou num futuro próximo são perfeitamente aceitáveis, até recomendáveis. Por que ficar preso nas três eras convencionais se a história toda está disponível para você se inspirar nela?

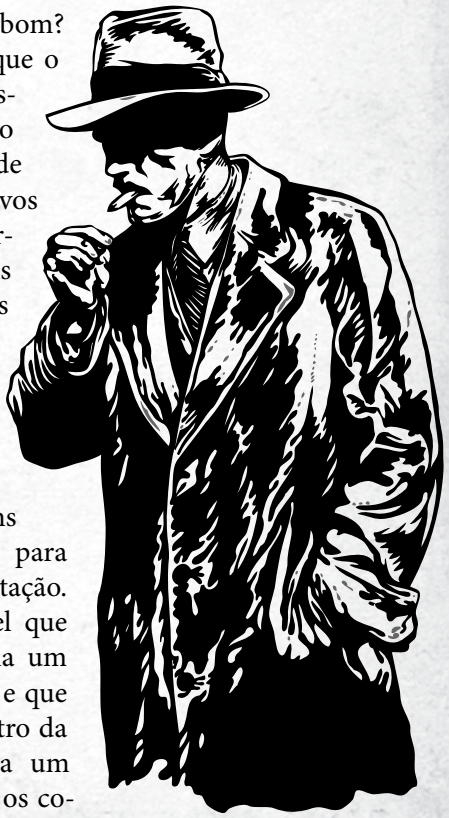
Torneios liberam o guardião de se preocupar com consequências. Se você quer narrar um jogo em que a Terra é destruída no final, vá em frente! Você não terá uma sessão de jogo na semana que vem onde os jogadores não terão nada para fazer. Você também está livre para usar monstros ou eventos que podem abalar o equilíbrio de uma campanha. Os personagens não precisam sobreviver para poder jogar na semana que vem, de modo que aventuras em um torneio podem ser letais. Mas não abuse desse estilo de jogo. Já que os jogadores estão pagando para participar do torneio, eles podem não gostar de serem forçados a sair cedo de uma sessão de jogo se forem eliminados de maneira muito arbitrária.

O guardião deve tomar cuidado para observar o limite de tempo imposto pelo formato do torneio para a sessão. Mesmo que a trama seja brilhante, ela ainda tem de caber dentro do tempo disponível. Em torneios que têm uma estrutura de vários níveis, construir uma aventura em duas partes é uma opção válida e que traz a oportunidade de um final que é, ao mesmo tempo, emocionante e aberto a diferentes conclusões. Testar a sua aventura antes do torneio é imprescindível, assim como manter controle do tempo de jogo durante a sessão. Por fim, lembre-se de dar tempo aos jogadores para interpretarem seus personagens.

Em um torneio, o guardião pode casar a trama aos personagens dos jogadores de maneira que não é normalmente possível dentro de uma campanha. Ao invés dos personagens estarem ajudando um velho amigo ou parente, o terror pode ser muito mais pessoal. *Você* está infectado com uma doença terrível. *Você* acorda em um lugar estranho com completa amnésia. A *sua* casa é assombrada. Tem um monstro dentro da *sua* cabeça. O que você faz? Como ocorre nas histórias de Lovecraft, o terror é muito maior quando você é a vítima, e não apenas um amigo ou parente.

Personagens

Como descrito anteriormente, os personagens de uma aventura de torneio podem (e devem) ser parte integral da trama. Suas habilidades podem ser escolhidas especificamente para serem úteis aos desafios da aventura e seus passados podem ser descritos com ganchos específicos para a trama. Além disso, o guardião deve se assegurar de que os personagens são interessantes e estão bem construídos. Um jogador que recebe um personagem desinteressante e mal construído não será capaz de se divertir com a trama, não importa o quão brilhante ela seja.



O que faz com que um personagem seja bom? O mais importante é que o personagem seja interessante – não seja muito específico e faça uso de arquétipos. Crie objetivos e interesses para os personagens, com alguns detalhes para fazê-los interessantes. Já que os jogadores têm apenas cinco minutos para começar a jogar, você deve facilitar a vida deles com alguns detalhes interessantes para orientar a interpretação. Além disso, é desejável que cada personagem tenha um papel dentro do grupo e que haja um momento dentro da aventura em que cada um possa triunfar, quando os co-

nhecimentos ou habilidades de cada um seja a chave do sucesso.

Personagens em um torneio devem sempre ser divertidos de se interpretar, mas também devem desafiar as habilidades interpretativas do jogador. Por que não construir um grupo de personagens insanos, cada um com uma loucura particular? Por que não construir personagens que não são humanos, mas sim carniçais ou Yithianos? Um jogador com a expectativa de uma aventura cheia de combate encontrará um desafio e tanto quando receber uma personagem de oito anos de idade. Os truques mais criativos são aceitáveis, como um *flashback* em que os jogadores têm que jogar com os antepassados de seus personagens. É sempre divertido para um guardião ver os jogadores tentarem se adaptar a uma revelação como, por exemplo, a de eles serem, na verdade, androides. Esse tipo de desafio é que separa bons jogadores dos ruins e que gera o tipo de diversão que se espera de um torneio.

Atmosfera

Sessões de jogo em torneios na maioria das vezes acontecem em um ambiente fechado, como um salão de hotel, um auditório ou sala de aula. O ideal é que dois guardiões participem de cada sessão de jogo em um torneio, assim um pode agir como o narrador principal, enquanto o outro pode assumir grupos que se separam e pode ainda tomar conta de efeitos especiais. Faça experiências com a iluminação. Luzes negras, estroboscópicas e até mesmo escuridão completa podem ser usadas para criar a atmosfera certa para o jogo. Iluminar o ambiente com apenas uma única vela acesa cria uma atmosfera tensa para os jogadores. Outros efeitos também podem ser utilizados, como gelo seco criando um nevoeiro na mesa ou na sala inteira. A criação de acessórios ou recursos é recomendada. Recursos realísticos e outros objetos físicos ajudam na imersão dos jogadores no jogo. O livro *Cthulhu Live* traz boas dicas para a construção de recursos.

Se organizadores do torneio tiverem um CD ou MP3 player portátil, fica fácil incorporar música nas sessões de jogo. Com um pouco de preparação, é possível tocar músicas específicas para cada cena da aventura. Filmes antigos são uma boa fonte de músicas assustadoras. É fácil encontrar na internet, ou mesmo em CD, efeitos sonoros prontos para serem utilizados, com sons como explosões, tempestades, tiros, etc. Música é o efeito mais barato de se organizar para um evento, mas é também o mais eficiente. Os resultados valem o esforço.

Garantindo o Sucesso

Para realizar um torneio bem-sucedido é necessário mais do que já foi discutido. Primeiro, é necessário um grupo dedicado de pessoas para realizar os eventos. Quanto maior o trabalho de preparação para o torneio, mais divertidos serão os eventos. As horas dedicadas à criação de acessórios e desenvolvimento de aventura vão valer a pena quando os jogadores arregalarem seus olhos com espanto ou terror.

Segundo, as pessoas que organizam o torneio precisam estar preparadas para lidar com a logística dos eventos. Como será marcado o placar? Na maioria dos torneios de Chamado de Cthulhu, os pontos são marcados exclusivamente por interpretação, mas é necessário decidir quem faz a escolha final. Serão os próprios jogadores que vão votar ou a escolha final será feita pelos guardiões? As fichas de registro precisam ser preparadas com antecedência pelos organizadores. Em cada turno do torneio, é preciso se certificar de que os nomes dos jogadores, número do crachá e nome do personagem estão registrados.

A Recompensa

Torneios bem-organizados oferecem uma das melhores experiências de jogo que um jogador ou guardião pode ter. As melhores sessões de um torneio se tornam exercícios de interpretação improvisada misturada com investigação e terror. A qualidade da interpretação em um torneio muitas vezes é superior ao que se vê em campanhas. Os jogadores normalmente pagaram para participar e estão concorrendo a um prêmio. O foco com que se joga em um torneio também dá aos jogadores a chance de se concentrarem mais no jogo do que talvez o façam em seu grupo regular depois de um dia difícil na escola ou no trabalho. No final do torneio, ambos os jogadores e organizadores devem estar exaustos – isso é um sinal de que fizeram algo certo.

Levando a Experiência para Casa

Claro que aqueles guardiões que não têm tempo para participar de um torneio de Chamado de Cthulhu podem aproveitar estas dicas e usá-las nos seus jogos em casa. Você pode variar a atmosfera de sua campanha com uma aventura de uma única sessão, onde os jogadores podem se aventurar em outros lugares estranhos, até mesmo em Yuggoth ou na Idade Média e podem interpretar seus personagens sem a preocupação de continuidade na próxima semana.

A Caixa de ferramentas do Guardião

Estas são algumas regras opcionais para guardiões. A lista abaixo é para você ler e escolher uma ou outra. Adotar todas ao mesmo tempo não é recomendado, já que pode haver conflito entre algumas das regras opcionais.

Rolamentos de Características

Multiplique a característica por um número, e tente fazer um rolamento abaixo desse número usando D100. Os rolamentos de Ideia, Conhecimento e Sorte não mudam. Esta regra ajuda investigadores a superar desafios, já que não é necessário ter habilidades altas para ser bem-sucedido no rolamento. Você pode adotar alguns tipos de rolamentos fixos, como por exemplo, CON x5 para resistência física. APA x5 pode ser usado como um rolamento de charme ou sedução. FOR x5 pode ser um rolamento para levantar algo pesado e assim por diante.

Sucessos Críticos e Falhas Críticas

Se o resultado do rolamento de D100 para uma habilidade de combate for de 01 a 05, o jogador conseguiu um *sucesso crítico*.

Com um crítico, caso o alvo tenha alguma armadura, ignore a armadura e considere o dano inteiro que foi rolado pelo jogador. Se o alvo não tem armadura, dobre o resultado do rolamento de dano (ou role uma segunda vez e some o resultado). Se o alvo for uma criatura alienígena que normalmente é imune ao tipo de dano, ela sofre o dano normal.

Se o resultado do rolamento de D100 for de 96 a 00, o resultado é uma *falha crítica*. A consequência pode ser que o personagem deixa cair a arma, ou o tiro ricocheteia, ou ele tropeça em sua espada e a quebra, ou até mesmo algo mortal pode acontecer. Até mesmo monstros podem sofrer uma falha crítica, mas um monstro com habilidade de 100% sempre acerta e nunca comete uma falha crítica.

Em situações em que esta regra entra em conflito com empalamentos, esta regra toma precedência; não é possível um empalamento crítico, por exemplo. A vantagem desta regra é que ela funciona com todas as habilidades e não apenas com certas armas.

Rolamentos Combinados

Você pode utilizar duas habilidades para realizar uma tarefa ou resolver um problema. Quando usar esta regra, o guardião pede que o jogador faça um único rolamento de D100. Para ser bem-sucedido, o rolamento deve ser igual ou menor que a habilidade mais baixa. Um sucesso com apenas uma das duas habilidades pode indicar um sucesso parcial ou uma falha completa. Combinar duas habilidades dessa maneira pode não parecer realista, no caso das habilidades terem níveis muito diferentes.

Exemplo: *Harvey Walters quer ler um trecho de um livro da biblioteca do Conde von Wertheim, escrito em latim, que é uma língua que Harvey conhece muito bem. Depois de horas de procura, o guardião declara que é hora de se decidir o resultado e pede ao jogador que ele faça um rolamento combinado. Harvey tem 65% em Pesquisar Biblioteca e 50% em Latim. O jogador faz o rolamento com resultado 51, um sucesso na primeira habilidade, mas um fracasso na segunda. Um sucesso completo seria menos de 50. Decidindo indicar um resultado parcial, o guardião diz que Harvey encontrou o livro correto, mas precisa de ajuda para compreender as várias referências e citações medievais obscuras contidas nele. (Harvey ainda pode fazer uma marca de experiência em Pesquisar Biblioteca).*

Rolamentos Consecutivos

A mesma habilidade pode ser rolada várias vezes de maneira consecutiva, com cada sucesso focando ou redefinindo o esforço, a investigação, etc. Esse tipo de rolamento ajuda a enfatizar um mistério central, mas o guardião deve ter algo em mente, já que poucos investigadores conseguirão rolar quatro ou cinco sucessos consecutivos. Somente o sucesso final deve permitir marcar experiência na habilidade. Não se deve utilizar esta regra com muita frequência.

Controle do Jogo

Algumas vezes pode parecer que uma sessão de jogo está rumando ao caos e ao fracasso. Existem muitas razões por que isso pode acontecer e muitas maneiras de se lidar com esse tipo de situação.

Jogar RPG não é tão diferente de outras atividades. Lembre-se de que os jogadores são pessoas, escute primeiro o que eles têm a dizer sobre o jogo e só depois considere a interpretação de regra ou o mal-entendido em questão.

Sessões de jogos algumas vezes são um fracasso quando o guardião insiste na perfeição, se preocupando demais com um mapa, com um monstro, com a música, e muito pouco com os jogadores. Lide com os jogadores como seus amigos, não como pessoas que você precisa impressionar. A diversão dos jogadores vem de rirem juntos, sentir o companheirismo e enfrentar desafios juntos. O restante é secundário.

Se houver um problema que vem da incompatibilidade de personalidades dos jogadores, e se esse problema persistir por várias sessões, pode ser que você tenha que pedir para que um dos jogadores problemáticos saia do grupo.

Se tudo mais falhar, encerre a sessão de jogo e explique claramente as suas razões para isso. Se todos ainda quiserem continuar com o jogo na semana que vem, tente discutir o problema de maneira que todos concordem em mudar sua atitude e resolver os problemas.

Lembre-se de que é importante chegar a um meio-termo, uma posição que satisfaça a todos. O guardião controla o jogo, mas os jogadores não são obrigados a jogar.

Criando uma Habilidade

Guardiões podem criar habilidades novas, mudar os nomes, ou ainda remove-las do jogo. Discuta a ideia com os jogadores e experimente o conceito. Se todos concordarem, escreva uma definição clara da nova habilidade e certifique-se de que todos entendam o seu uso. Existem espaços vazios nas fichas de personagem para você escrever os nomes de novas habilidades.

Opção de Esquiva

Se o guardião desejar, os personagens podem tentar usar a habilidade Esquivar até um máximo de três vezes por turno de combate. O primeiro rolamento seria com o nível completo da habilidade, o segundo seria com 2/3 da habilidade, e terceiro com 1/3, respectivamente. Arredonde frações para cima. Fracassar um rolamento de Esquiva em um turno não afeta os outros rolamentos.

Multiplicadores de EDU e INT

Ao criar personagens, os multiplicadores de EDU e INT para profissões e interesses pessoais podem ser alterados, já que o que pode ser adequado para um guardião pode ser absurdo para outro. Outro método que você pode utilizar seria escolher uma habilidade com 70%, duas com 60%, três com 50%, quatro com 40% e assim por diante, até chegar a 10%. Outra opção seria dar a cada jogador 1000 pontos, sem restrições. Se você adotar em seu grupo um método de criação de personagens diferente do padrão, lembre-se ainda de que é importante tentar criar personagens interessantes.

Hipnose, uma Habilidade Opcional

O guardião e os jogadores devem decidir juntos se esta habilidade pode ser utilizada no jogo.

Para hipnotizar alguém, o hipnotista precisa fazer um rolamento bem-sucedido da habilidade Hipnose, e a pessoa a ser hipnotizada precisa consentir a hipnose.

Hipnose só pode influenciar uma pessoa por vez, e a pessoa tem que estar fisicamente próxima ao hipnotista. Se o rolamento da habilidade Hipnose não for bem-sucedido, a tentativa simplesmente falha. Se o rolamento for bem-sucedido, o hipnotista pode hipnotizar a pessoa qualquer hora que ela permitir.

Hipnose pode ser usada de várias maneiras:

1) Como uma ferramenta de auxílio à Psicanálise. Se um investigador tiver 10% ou mais em Psicanálise e conseguir hipnotizar o paciente, ele ganha um bônus de mais 25% na habilidade Psicanálise quando tratando aquele paciente.

2) Para uma sugestão pós-hipnótica. Faz uma pessoa realizar uma ação em particular sem pensar no que está fazendo. Uma pessoa não pode ser forçada a aceitar uma sugestão contrária ao seu comportamento usual.

3) Para auxiliar a se lembrar de algo. Memórias reprimidas ou fragmentadas podem ser algumas vezes trazidas à tona por meio de hipnose. Alguém que sofreu de insanidade temporária causada pelo encontro com algo se movendo no fundo de um poço escuro pode se lembrar do medo, mas não do que viu. Hipnose pode trazer de volta à mente consciente essas memórias, mas também (em casos de perda de Sanidade) custar pontos de Sanidade por reviver o incidente.

4) Como uma maneira de se aliviar a dor. A Hipnose pode amenizar ou mesmo temporariamente remover dores sintomáticas em um paciente, mas a própria dor

faz com que seja mais difícil a hipnose. É necessário um rolamento bem-sucedido de POD contra POD na tabela de resistência além de um sucesso num rolamento da habilidade Hipnose.

5) Para manipular memórias. Um hipnotista pode influenciar as memórias de um indivíduo.

Personagens que têm uma chance razoável de saber Hipnose (médicos, personalidades, etc.) começam com 20% na habilidade, ou metade do seu nível de Psicanálise ou Medicina, seja qual for a habilidade com o maior nível.

Modificadores para Pesquisa de Tomos

Cada tomo tem um tempo de pesquisa, em semanas. Assumimos que as semanas têm 30 horas, ou seja, seis horas por dia e cinco dias por semana. O número de semanas necessário para o estudo de um tomo pode ser modificado de acordo com os seguintes fatores, que aumentam o Modificador de Pesquisa (MP):

INT: Cada ponto acima de 14 conta como 1.

EDU: Cada ponto acima de 14 conta como 1.

Habilidade com a língua: Divida o nível da habilidade na língua em questão por 5, arredondando para baixo. Se você não tiver nenhuma habilidade com a língua, será necessário utilizar um tradutor, ou utilizar dicionários, o que conta como uma penalidade de -100.

Mitos de Cthulhu / Ocultismo: Divida Mitos de Cthulhu por 5, ou divida Ocultismo por 20 e escolha o número mais alto. Arredonde para baixo.

Nível da Biblioteca: Cada biblioteca tem um nível entre 1 e 20. A Biblioteca da Universidade Miskatonic, da *Bibliothèque Nationale* e do Museu Britânico estão no nível 18-20. A biblioteca local do seu bairro provavelmente está no nível 2.

Adicione os números para chegar ao MP total. Subtraia o MP de 100. O resultado é a porcentagem de esforço em tempo integral que um pesquisador leva para concluir a pesquisa de um livro.

Exemplo: O Professor Henry Armitage (INT 18, EDU 24, Mitos de Cthulhu 18%, Ocultismo 25%, Alemão 70%) tenta ler o Unaussprechlichen Kulten *na Biblioteca de Miskatonic. Ele tem os seguintes modificadores: INT = +4, EDU = +10, Alemão = +14, Mitos de Cthulhu = +3, Nível da biblioteca = 20. Total de MP = 51. 100-51=49. Assim, embora normalmente levaria 52 semanas para ler o livro, Armitage levará 49% do tempo, ou 25.4 semanas.*

Classes de Habilidades

Algumas vezes, os investigadores podem ser drogados, hipnotizados, obrigados a beber demais, ou podem ser influenciados por gases, produtos químicos ou mágica que afetam como eles pensam, se movimentam ou falam.

Uma maneira de lidar com isso seria utilizar a divisão de habilidades que aparece na parte de Material de Auxílio ao Jogo, no final deste livro: *comunicação, manipulação, percepção, movimento físico e pensamento.*

Uma droga pode afetar apenas as habilidades dentro de uma única classe, tipicamente reduzindo pela metade os níveis das habilidades por alguns minutos ou horas. Todas as classes podem ser afetadas por álcool em excesso. Frio intenso pode afetar apenas habilidades para movimentos físicos. Uma taça de vinho pode reduzir habilidades de comunicação em dez pontos e também reduzir habilidades de pensamento.

Rolamentos Especiais

Um rolamento especial é um resultado em D100 igual ou menor que um quinto do nível da habilidade do investigador. Um rolamento com esse resultado sempre garante uma marca de experiência na habilidade, e o guardião deve narrar o sucesso de maneira mais dramática. Um resultado especial num rolamento de ataque representa um empalamento e provavelmente algo mais.

Multiplicador de Magia, uma Regra Opcional

Um livro que contenha um feitiço pode ter um nível de multiplicador de magia associado a ele. Um rolamento de INT vezes o modificador de magia determina a chance de o leitor aprender a magia. Quanto maior o multiplicador, melhor é a chance.

Outros fatores como a condição de preservação do livro ou manuscrito, sua autenticidade (versões mais antigas são sempre melhores), o número de feitiços e a maneira que eles são descritos podem alterar o modificador de magia. Não use o modificador de magia quando for aprender um feitiço de outra pessoa.

Um Guia para Perda de Sanidade

Perda de Sanidade ocorre quando se encontra uma entidade sobrenatural, presencia-se um evento natural terrível, devido à leitura de livros ou manuscritos com detalhes dos mitos, ou ainda por meio de magias. Mas quantos pontos de Sanidade devem ser perdidos?

1 ou 1D2 de Sanidade: *Desconforto ou confusão momentânea*. Este nível de perda é bem leve e não causa ansiedade nos jogadores, mas relembra dos perigos que aguardam seus investigadores. Raramente usado, com exceção de alguns feitiços.

1D3 de Sanidade: *Susto, confusão, nojo*. Três ou quatro dessas experiências em um curto período de tempo pode levar à insanidade um investigador que já esteja instável. A maioria dos eventos em uma aventura que não são particularmente terríveis acarreta este nível de perda de Sanidade.

1D4 de Sanidade: *Pânico, desorientação, aversão*. Poucos ficam insanos como consequência de um dos eventos deste nível de perda de Sanidade. Use não para incapacitar, mas para intimidar um investigador. Um evento natural poderia causar uma perda de Sanidade deste nível. Somente monstros mecânicos ou etéreos custam tão pouca Insanidade. A maioria dos tomos mais novos dos Mitos estão nesta categoria.

1D6 ou 1D6+1 de Sanidade: *Náusea ou estupefação*. Este é o nível médio de perda de Sanidade que ocorre em uma aventura publicada e é o nível mais baixo em que um investigador pode se tornar insano. Monstros nesta categoria, dentre os alienígenas e seres bizarros, são fracos: por exemplo, um mi-go tem uma aparência alienígena chocante, mas não é tão grande, venenoso, ou diretamente perigoso de outra maneira qualquer. Monstros terrestres perigosos também podem estar dentre estes valores - o povo-serpente, perverso e venenoso, mas não de aparência tão chocante é um bom exemplo. Feitiços nesta categoria seriam alguns dos mais poderosos.

1D8, 1D6+2, 2D4 de Sanidade: *Choque*. Já que a perda média de Sanidade está por volta de 5 pontos, uma perda neste nível pode deixar um investigador insano. Monstros que provocam este nível de perda merecem respeito. Eles não devem ser fisicamente fracos a não ser que tenham uma aparência realmente terrível para compensar a fraqueza. Feitiços neste nível têm efeitos impressionantes.

1D10 de Sanidade: *Grande choque*. Daqui para frente, insanidade é um resultado bem provável de um único encontro. O resultado médio aqui é 5-6. Monstros neste nível devem ser extremamente alienígenas ou perigosos. Entidades mais fracas, mesmo que importantes, como Tsathoggua por exemplo, se encaixam nesta categoria. Eventos estranhos raramente devem custar tantos pontos. Um feitiço neste nível deve ter um resultado extremamente impressionante.

2D6 ou 2D8 de Sanidade: *Grande horror*. Raramente usado com monstros. Este é o nível mais alto para feitiços, com exceção de alguns publicados em suplementos. Já que o terrível *Necronomicon* causa uma perda de apenas 2D10 pontos de Sanidade, outros tomos dos Mitos não devem, portanto, exceder 2D6/2D8 pontos. Cerca de metade dos investigadores podem enlouquecer com este nível, e um quarto deles enlouquecerá com certeza. Este nível de perda de Sanidade pode ser devastador para a sua aventura, particularmente se ocorrer logo no início.

1D20, 2D10, 3D6: *Extremo horror*. Este é o nível mais alto de perda de Sanidade que a maioria dos investigadores pode resistir sem se tornarem insanos. Tome cuidado quanto trouxer toda essa insanidade ao jogo de uma só vez. As criaturas deste nível devem ser espantosas, diabólicas, letais e loucamente alienígenas. Este nível de perda inclui divindades menores, como Abhoth, e alguns dos Grandes Antigos. Poucas experiências, com exceção de ressurreição, devem causar este nível de perda de Sanidade em um investigador.

3D10 de Sanidade: *O mais vigoroso horror*. Poucos são os encontros ou eventos, sejam eles neste mundo, ou fora dele, que causam este nível de perda de Sanidade. Causar em primeira mão a extinção da raça humana pode ser um desses eventos. Apenas um feitiço jamais publicado custa tantos pontos de Sanidade.

D100 de Sanidade: *O mal cósmico absoluto*. Não use este nível para encontros com novos monstros ou eventos, não importando o quão terrível. Reserve este nível para encontros com divindades alienígenas inacreditavelmente poderosas – Cthulhu, Nyarlathotep em muitas de suas terríveis formas, o horror esférico de Yog-Sothoth e outros. Esta escala de perda já foi utilizada algumas vezes em material publicado, mas não é mais recomendada. Jamais uma ação, feitiço ou tomo pode causar uma perda de Sanidade desta magnitude.

Criaturas dos Mitos

Trata-se de notas e dados para inúmeras espécies e entidades dos Mitos de Cthulhu, o primeiro de diversos capítulos oferecendo informações sobre as diversas entidades do mundo e do universo.

Os verbetes estão ordenados alfabeticamente, usualmente por palavra-chave ou expressão. Logo, *Insetos de Shaggai* é encontrado como *Shaggai, Insetos de*. A versão coleóptera da Grande Raça aparece no presente livro logo em seguida à forma cônica dos Yithianos como: Grande Raça, Nova. A forma exata dos verbetes encontra-se no quadro **Monstros e Seus Tipos** na pág. 189. Lá, os verbetes estão classificados segundo uma versão da hierarquia dos Mitos. Para divindades, consulte o capítulo que começa na pág. 198. A associação de uma espécie serviçal a um único deus ou Grande Ancião não proíbe seu uso autônomo ou a escolha de servir a outra entidade.

Esta seção não é uma lista completa de entidades dos Mitos — cada fã de horror pode pensar em um exemplo ausente. Estas são as encontradas nas histórias mais importantes, ou que frequentemente se encontram em histórias ou aventuras, ou as mais conhecidas.

Formato Do Verbete

Cada verbete começa com uma citação e a descrição da criatura, incluindo a história de onde foi extraída. Em se tratando de um deus ou Grande Antigo, seguem dados sobre a existência de algum culto humano. O resto das notas trata das peculiaridades de hábito, hábitat ou ataque. Uma divindade pode ser descrita como ela é após ter sido chamada ou quando encontrada de outra maneira. Subtítulos podem detalhar assuntos mais longos e complexos.

A extensão relativa dos verbetes nada tem a ver com a importância da espécie ou divindade dentro dos Mitos, ou mesmo com a frequência relativa de encontrá-la. Carniçais, por exemplo, estão entre os seres dos Mitos mais prováveis de se encontrar; todavia, seu verbete é muito mais curto que o do raro pólipo voador. O pólipo voador, como descrito por Lovecraft, possui propriedades notáveis que exigem maior espaço para resumir.

As Características

As características dos Mitos incluem: FOR, CON, TAM, POD e DES; mas não APA, EDU ou SAN, já que essas qualidades em criaturas tão alienígenas não têm significado. Seres sem inteligência não possuem INT. Criaturas sem vontade própria, como zumbis, normalmente têm POD igual a 1.

Indivíduos possuem características exatas, mas características de espécies variam segundo um rolamento de dados: quando se precisa de um monstro específico, o guardião pode usar esses rolamentos como orientação. Médias também são dadas para espécies e podem ser diretamente usadas em caso de urgência.

Pontos de Vida: o número de pontos que um monstro precisa perder para, enfim, morrer. Esta é a média da espécie, calculada como a média entre CON e TAM. Monstros maiores ou mais saudáveis têm mais pontos de vida que os menores ou mais debilitados. Deuses

não podem ser verdadeiramente destruídos, apesar de possuírem pontos de vida. Se um Deus Exterior, Deus Antigo ou Grande Antigo for reduzido a zero ponto de vida ou menos, Ele se desmaterializa dali ou é compelido a voltar para onde veio. Meros danos não vão destruir ou mesmo ferir tais Poderes. Se eles forem forçados ou persuadidos a se retirar, serão capazes de retornar.

Movimento: se dois números são listados separados por uma vírgula, o segundo é o movimento máximo em um outro meio (ar, água, etc.), descrito ao lado da característica.

Bônus no Dano: no caso de indivíduos, são os rolamentos a serem adicionados aos resultados de dano, e, no caso de espécies, são médias – para indivíduos pertencentes à espécie, calcula-se o bônus no dano a partir da soma de seu TAM e sua FOR. A notação +**bd** indica que o bônus no dano deve ser incluído no ataque específico.

Armas: para criaturas dos Mitos, são usualmente armas naturais e não artefatos. Aqui são apresentados os ataques característicos da entidade e suas chances de acerto, assim como o respectivo dano. Deuses frequentemente atacam com 100% – como poderia qualquer divindade errar uma Mordida? Novamente, os números para espécies representam médias, enquanto, no caso de indivíduos, temos a chance exata de acerto. A notação +**bd** significa somar o **bônus no dano**. Mordidas não recebem o bônus no dano a não ser que a mordida seja o modo principal de ataque da criatura.

Dano: se uma entidade drena pontos das características de seu alvo, considere que estes se foram para sempre, a não ser que a descrição indique claramente que se trata de uma perda temporária.

Armadura: representa o número a ser subtraído do dano rolado em um ataque bem-sucedido na criatura. Ela pode ter uma couraça dura ou couro espesso, ser capaz de regenerar sua carne ou ser imune a certos tipos de ataque, o que talvez seja explicado posteriormente numa nota. Muitos Grandes Antigos ou deuses regeneram pontos de vida. A maioria só pode ser desmaterializada se os ataques reduzirem seus pontos de vida a zero. Isso é muito difícil de conseguir.

Feitiços: informa se uma determinada espécie ou indivíduo pode fazer quaisquer feitiço em particular. A escolha dos feitiços deve ser apropriada: é mais comum um abissal Contatar uma Cria de Cthulhu do que Convocar um Vampiro de Fogo, por exemplo. O guardião pode sempre adicionar mais feitiços. O uso de feitiços nunca é obrigatório, pois uma entidade pode não notar a presença de seres humanos da mesma maneira que seres humanos podem não notar camundongos encolhidos. Falar dos Grandes Antigos ou dos Deuses Exteriores como conhecendo ou não feitiços específicos é tolice, estes são expressões de Sua vontade, embora estas entidades sejam um Todo indefinível. Elas sabem o que quiserem e quando quiserem saber.

Habilidades: monstros podem não possuir habilidades, embora a maioria ou todos possam ter efetivamente o que chamaríamos Escutar, Furtividade ou Localizar. Guardiões devem adicioná-las ou colocar o limite das mesmas no valor necessário.

Perda de Sanidade: quantos pontos de SAN o investigador perde ao encontrar um membro da espécie ou um ser específico. O valor perdido pode aumentar se mais de um monstro é visto, mas a perda nunca deve exceder o valor máximo de ver uma única criatura. "Ver" é usado aqui como um modo de dizer "experimentar", "testemunhar" ou "perceber". Personagens de jogadores são afetados quer eles fechem os olhos ou não.

Abissais

RAÇA SERVIÇAL INFERIOR

Penso que a cor predominante era um verde-acinzentado, apesar de possuírem barrigas brancas. Muitos eram brilhosos e escorregadios, mas o meio de suas costas era escamoso. Sugeria uma forma vagamente antropoide, com cabeça como as de peixe, de prodigiosos olhos esbugalhados que não se cerravam. Ao lado dos pescoços, guelras palpitantes, e suas longas patas tinham membranas. Cambaleavam por vezes nas pernas de trás, noutras de quatro... sua voz, um grasnar ululante… detinha toda negra nuance de expressões que faltava ao seu olhar fixo.
– "The Shadow over Innsmouth", H. P. Lovecraft

Os abissais são uma raça anfíbia que serve primariamente a Cthulhu e a dois seres conhecidos como Pai Dagon e Mãe Hidra. Lacrados na imensidão atemporal dos mares, suas arrogantes vidas alienígenas são friamente belas, inacreditavelmente cruéis, efetivamente imortais. Eles se reúnem para procriar ou para venerar o Grande Cthulhu, mas não anseiam tocar ou serem tocados como os humanos. São uma raça marinha com cidades no fundo do mar em diferentes regiões do planeta e jamais

vistos em água doce. Uma delas se encontra na costa de Massachusetts, próxima a Innsmouth.

Alguns abissais interagem com humanos. Parecem ter um anseio monstruoso de produzir híbridos meio-humanos. A razão parece estar no ciclo reprodutivo desses seres, do qual pouco se sabe. Abissais podem ser adorados por seres humanos com os quais regularmente cruzam, pois abissais são imortais, a não ser que sejam assassinados, assim como os híbridos. Normalmente, os híbridos habitam vilarejos costeiros remotos.

Os híbridos começam a vida como crianças de aparência humana que gradualmente se tornam mais e mais horrendas. De repente, num período de alguns meses, o humano passa por uma transformação monstruosa e se transforma em um abissal. A mudança ocorre na idade de 20+1D20 anos, mas alguns indivíduos se transformam antes ou depois disso, ou só parcialmente.

ABISSAIS, Humanóides Branquiáticos

carac.	*rol.*	*médias*
FOR	4D6	14
CON	3D6	10-11
TAM	3D6+6	16-17
INT	2D6+6	13
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Mov. 8/10 nadando		PV 13-14

Bônus no Dano: +1D4

Armas: Garras 25%, dano 1D6+bd
Lança de Caça* 25%, dano 1D6+bd
*arma causa empalamento

Armadura: 1 ponto de pele e escama.

Feitiços: abissais com POD 14 ou mais sabem ao menos 1D4 feitiços à escolha do guardião.

Perda de Sanidade: 3/1D6 pontos de sanidade ao ver um abissal.

Aranhas de Leng

RAÇA MENOR INDEPENDENTE

Havia cenas de antigas guerras, onde os semi-humanos de Leng lutavam lado a lado das inchadas aranhas púrpuras dos vales vizinhos. – "The Dream Quest of Unknown Kadath", H. P. Lovecraft.

Elas são imensas aranhas púrpuras com corpos inchados de pústulas e longas pernas peludas. Suas cores, um pálido abdômen salpicado de violeta, tons puxando para o azul índigo na sua parte dianteira, com pernas e quelas enegrecidas nas pontas. Uma entidade das Terras dos Sonhos, as aranhas de Leng são inteligentes, perigosas e gigantescas. Espécimes recém-nascidos são grandes como pôneis de Shetland. Alguns vales nos platôs de Leng são quase completamente revestidos de teias. Muitas aranhas veneram Atlatch-Nacha.

Apesar de inteligentes, as aranhas não trabalham em conjunto e, por vezes, se alimentam da própria espécie. A mordida de uma aranha de Leng injeta um veneno mortal. Sabe-se da existência de algumas aranhas gigantescas.

ARANHAS DE LENG, Imensas Tecelãs de Teias

carac.	rol.	média
FOR	8D6	28
CON	5D6	17-18
TAM	10D6	35
INT	3D6	10-11
POD	4D6	14
DES	3D6+6	16-17
Mov. 6		PV 26-27

Bônus no Dano: +3D6

Armas: Mordida 40%, dano 1D3 + veneno*
Lançar Teia 60%, dano aprisionar**
* POT do veneno é igual a CON da aranha.
** A FOR da teia é metade do TAM da aranha; para se libertar, faça um teste entre a FOR do alvo contra a FOR da teia na Tabela de Resistência.

Armadura: 6 pontos de quitina.

Feitiços: role 1D20; se o resultado for inferior ou igual à INT da aranha, ela conhece 1D3 feitiços à escolha do guardião.

Habilidades: Esconder 50%, Furtividade 80%.

Perda de Sanidade: 1/1D10 pontos de Sanidade ao ver uma aranha de Leng; aranhas muito grande podem causar a perda de até 1/1D20 pontos de Sanidade.

Bestas Lunares

RAÇA SERVIÇAL INDEPENDENTE

Grandes coisas escorregadias cinza-esbranquiçadas que podiam se expandir e contrair à vontade e cuja forma principal – apesar de mudanças constantes – era a de um tipo de sapo sem olhos, mas com uma curiosa massa de pequenos tentáculos rosa na ponta de seu largo focinho achatado. – "The Dream Quest of Unknown Kadath", H. P. Lovecraft.

As bestas lunares são uma raça alienígena encontrada principalmente nas Terras dos Sonhos. Eles possuem uma grande colônia na lua das Terras dos Sonhos e alguns dizem que também podem estar presentes na lua do Mundo Desperto. Servem a Nyarlathotep em busca de favores e escravizam outras raças. Se pudermos dizer que o sadismo signifique algo para uma raça tão alienígena, diríamos que tais seres são monstruosamente cruéis, frequentemente torturando os membros das outras raças que caem em suas garras.

Apesar de apresentarmos aqui apenas lanças como suas armas, pode-se esperar que tenham muitas maravilhas tecnológicas. Muitos de seus soldados são membros de outras raças escravizadas, principalmente os homens de Leng.

BESTAS LUNARES, os Amantes da Tortura

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6+6	16-17
CON	2D6+6	13
TAM	3D6+10	20-21
INT	2D6+9	16
POD	3D6	10-11
DES	2D6+3	10
Mov. 7		PV 17

Bônus no Dano: +1D6

Armas: Lança 25%, dano 1D10+1+bd

Armadura: nenhuma, mas as peculiaridades do arranjo e material de seu corpo fazem com que percam o mínimo possível de pontos de vida em ataques com armas de fogo.

Feitiços: bestas lunares conhecem ao menos 1D3 feitiços.

Perda de Sanidade: 0/1D8 pontos de Sanidade ao ver uma besta lunar.

Byakhee

RAÇA SERVIÇAL INFERIOR

Eis que espalmava ritmicamente a horda de seres alados, híbridos, dóceis e treinados… nem totalmente corvos, nem toupeiras, nem abutres, nem formigas, nem seres humanos decompostos, mas algo que não posso e não devo relembrar. – "The Festival", H. P. Lovecraft.

Esta raça interestelar frequentemente serve a Hastur, o Inominável. Compostos de matéria convencional, são vulneráveis a armas comuns como pistolas. Os byakhee podem voar pelo espaço e carregar um cavaleiro cada, contudo, tal cavaleiro precisa proteger-se do vácuo e do frio por meio de feitiços e poções apropriadas. Eles não possuem bases na terra, mas podem ser convocados a realizar tarefas ou servir como montaria.

Em combate, um byakhee pode atacar com ambas as garras simultaneamente (dando dois ataques por rodada), ou tentar morder o alvo. Se a mordida acertar, o byakhee permanece grudado na vítima e começa a sugar o sangue dela. A cada rodada, incluindo a da mordida, o byakhee drena sangue; o que subtrai 1D6 pontos de vida e FOR da vítima, até a morte. É característico do byakhee permanecer grudado e sugando sangue até sua morte ou da vítima.

Se sobreviver, permita que a vítima descanse e recupere sangue por transfusão até o máximo de 1D3 FOR por dia.

BYAKHEE, o Corcel Celeste

carac.	*rol.*	*média*
FOR	5D6	17-18
CON	3D6	10-11
TAM	5D6	17-18
INT	3D6	10-11
POD	3D6	10-11
DES	3D6+3	13-14
Mov. 5/20 voando		PV 13-14

Média bônus no dano: +1D6

Armas: Garra 35%, dano 1D6+bd,
Mordida 35%, dano 1D6 + sugar o sangue

Armadura: 2 pontos de pelo e pele dura.

Feitiços: byakhees com POD 14 ou mais sabem ao menos 4 feitiços, normalmente relacionados a Hastur ou seres associados.

Habilidades: Escutar 50%; Localizar 50%.

Perda de Sanidade: 1/1D6 pontos de SAN por ver um Byakhee.

Cães de Tíndalos

GRANDE RAÇA INDEPENDENTE

"São cadavéricos e sedentos!" Ele gritou. ... "Todo o Mal universal se concentrava em seus corpos esquálidos e esfomeados. Ou, teriam eles corpos? Eu os vi apenas por um momento, não posso estar certo. – "The Hounds of Tíndalos", Frank Belknap Long.

Os cães de Tíndalos habitam o passado distante da Terra, quando a vida como conhecemos ainda não havia avançado para além dos organismos unicelulares. Eles habitam os vértices temporais, enquanto outros seres (como os homens e toda a vida como a conhecemos) descendem das curvas. Esse conceito é difícil de entender, e só parece se aplicar a eles. Os cães cobiçam algo presente nos homens bem como em outras formas de vida normais e perseguem suas vítimas através do tempo e do espaço para tomar tal coisa. Eles são imortais.

Não se sabe como eles realmente são, pois quem os encontra parece não sobreviver. Um cão de Tíndalos dificilmente se parece com um cão de caça, mas o nome da história é tão evocativo que eles são sempre representados dessa forma.

Por causa de sua relação com os vértices do tempo, eles podem se materializar em qualquer canto com ângulo menor que 120º. Os cômodos da maioria das casas feitas pelo homem possuem paredes que se encontram num ângulo de 90º. Quando um cão se manifesta, ele primeiro aparece como fumaça saindo de um canto, de onde saem então a cabeça e o resto do corpo da criatura.

A partir de um momento que um humano é identificado por uma dessas criaturas, ela o persegue através de qualquer obstáculo. Para calcular o tempo que o cão de Tíndalos leva para alcançar sua presa, determine o número de anos entre a data em que se encontra a presa e o momento em que foi percebida pela criatura. Depois, divida o número de anos por 100.000.000 para descobrir quantos dias de viagem o cão levará para alcança a sua presa. Afastado do alvo, um cão de Tíndalos normalmente desiste. Infelizmente, tal criatura é difícil de ser afastada. Amigos que tentam ajudar o alvo também serão atacados.

EXEMPLO: Harvey Walters encontrou uma misteriosa gema a qual, após se meditar sobre ela, permite que se veja o passado longínquo. Ele enxerga 3.000.000.000 de anos no passado, vê um cão de Tíndalos e também é visto! Apesar de Harry desmaiar, quebrando assim a conexão, o cão sai em seu encalço, sedento de sangue! O tempo de viagem para a criatura é de aproximadamente 33 dias. Harvey tem pouco mais de um mês para se preparar para uma visita inoportuna.

ATAQUES: ele pode usar sua pata ou língua para atacar em uma rodada, mas não ambas. Normalmente usa a pata. Para determinar de forma aleatória, role 1D6. Num resultado de 1 a 4, ele usa a pata; se o resultado for 5 ou 6, indica um ataque de língua.

Um cão de Tíndalos é coberto por um tipo de pus azul. Quando a vítima é atingida por uma pata, um jato dessa gosma cai sobre ela. Esse material gosmento é vivo e ativo, e inflige dano como se a vítima tivesse ingerido um veneno de POT 2D6; a cada rodada que o pus permanecer em contato com a pele, um novo dano é infligido da mesma manei-

ra. O pus pode ser removido com uma toalha ou trapo em um rolamento de DESx5. Pode também ser enxaguado com água ou outro agente. Fogo mata o pus, embora 1D6 de dano seria aplicado à vítima por queimadura.

Com um ataque bem-sucedido de língua, um furo penetrante e profundo (sem derramar sangue e sem nenhuma dor) é criado. A vítima não leva nenhum dano físico, mas perde 1D3 POD permanentemente.

CÃES DE TÍNDALOS, Carniceiros do Tempo

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6+20	30-31
TAM	3D6+6	16-17
INT	5D6	17-18
POD	7D6	24-25
DES	3D6	10-11
Mov. 6/40 voando		PV 23-24

Bônus no Dano: +1D6

Armas: Pata 90%, dano 1D6+pus+bd

Armadura: 2 pontos de pele; regenera 4 pontos de vida por rodada, até que esteja morto; armas mundanas não surtem efeito na criatura, porém armas mágicas e feitiços infligem dano total.

Feitiços: cada um conhece ao menos 1D8 feitiços que o guardião achar apropriado.

Perda de Sanidade: 1D3/1D20 pontos de Sanidade ao ver um cão de Tíndalos.

Carniçais

RAÇA MENOR INDEPENDENTE

Essas figuras poucas vezes eram completamente humanas, mas frequentemente beiravam - em diversos graus - à humanidade. Muitos de seus corpos, aproximadamente bípedes, eram recurvados para frente e de feições vagamente caninas. A textura da maioria era desagradavelmente pegajosa. – "Pickman's Model", H. P. Lovecraft.

Carniçais são humanoides desprezíveis e pegajosos com cascos, feições caninas e garras. Eles se comunicam por meio do que pode ser descrito como algazarras e ganidos. Eles frequentemente estão cobertos de bolor das tumbas donde se alimentam.

Os carniçais de Lovecraft são criaturas horríveis que habitam sistemas de túneis sob as cidades. Estão ligados às bruxas e, às vezes, atacam humanos. É possível um homem se tornar um carniçal após um longo período de tempo.

ATAQUE: podem atacar com ambas as garras e morder na mesma rodada. Se o carniçal acertar a mordida, ele então para de atacar com as garras e mantém a vítima presa com os seus dentes infligindo automaticamente 1D4 de dano a cada rodada. Um teste de FOR contra FOR na Tabela de Resistência afasta o carniçal (acaba com o que se pode considerar um ataque de Agarrar bem-sucedido) e interrompe o dano de mordida automático.

CARNIÇAIS, o Escárnio dos Ossuários

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6+6	16-17
CON	2D6+6	13
TAM	2D6+6	13
INT	2D6+6	13
POD	2D6+6	13
DES	2D6+6	13
Mov. 9		PV 13

Bônus no Dano: +1D4

Armas: Garras 30%, dano 1D6 + bd
Mordida 30%, dano 1D6 + dano automático

Armadura: armas de fogo e projéteis infligem metade do dano rolado, arredondando para cima qualquer fração.

Feitiços: role 1D100 – se o valor for superior à INT do carniçal, ele não conhece nenhum feitiço; se o valor for menor ou igual à INT, ele conhece um número igual ao valor rolado, à escolha do guardião.

Habilidades: Cavar 75%, Escalar 85%, Esconder 60%, Escutar 70%, Farejar Carniça 65%, Furtividade 80%, Localizar 50%, Pulo 75%.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade ao ver um carniçal.

Coisa-Rato

RAÇA SERVIÇAL INFERIOR

Os ossos das diminutas patas, diz-se por aí, apontam uma característica preênsil mais típica de um macaco que de um rato; enquanto o pequeno crânio com suas presas selvagens amarelas é de uma anomalia extrema, parecendo de certos ângulos uma diminuta e monstruosamente degradada paródia de um crânio humano. – "The Dreams in the Witch House", H. P. Lovecraft.

Semelhantes a ratos comuns e facilmente confundidos com eles à distância, cabeças de coisas-rato são caricaturas malignas de cabeças humanas, e suas patas são como diminutas mãos humanas. Todos possuem dentes extremamente fortes e afiados. Essas criaturas sobrenaturais são criadas por feitiçaria maligna que possibilita cultistas mortos serem transformados e, assim, continuarem a servir seus mestres. Apesar de não sofrerem morte natural, são muito raros hoje em dia. Brown Jenkins, o familiar de Keziah Mason, a bruxa, pode ter sido uma coisa-rato. Ao atacar, uma coisa-rato sobe pelas pernas ou roupa de seus oponentes humanos, ou cai do teto. Uma vez que o ataque de Mordida for bem-sucedido, a coisa-rato se segura e mantém firme a mordida. Arrancar uma coisa-rato custa 1D3 pontos de vida.

COISA-RATO,
Escarneadores Malévolos e Espiões Errantes

carac.	*rol.*	*média*
FOR	1D3	2
CON	2D6	7
TAM	1	1
INT	3D6	10-11
POD	2D6	7
DES	4D6+4	20
Mov. 9		PV 4

Media de Bônus no Dano: -1D6

Armas: Morder 35%, dano 1D3

Armadura: nenhuma, mas subtraia 40% da chance de acertar uma coisa-rato correndo, e subtraia 20% da chance de acertar quando agarrado a alguém.

Feitiços: aqueles com INT 14 ou mais conhecem 1D3 feitiços à escolha do guardião e aqueles com algum conhecimento de feitiços em vida retém esse conhecimento ao se tornar uma coisa-rato.

Habilidades: Esconder 80%, Esquiva 90%, Furtividade 65%.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade ao ver uma coisa-rato; todavia, se ele tiver sido algum conhecido do observador quando era vivo, a perda ao vê-lo é de 1/1D8.

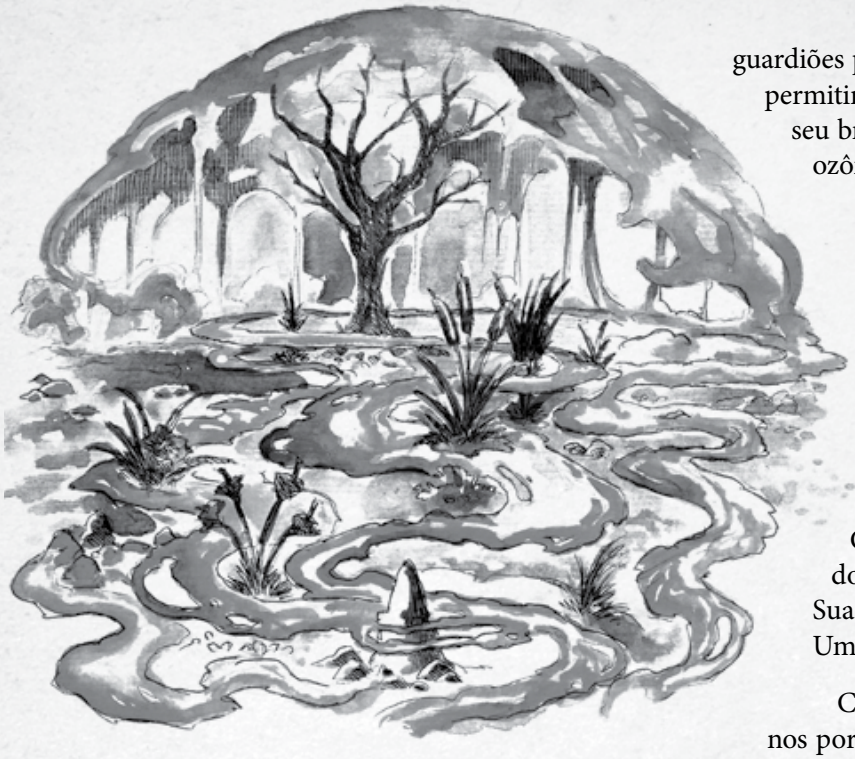
Cores Vindas do Espaço

GRANDE RAÇA INDEPENDENTE

O faixo de fosforescência vindo do fosso [trouxe] um sentido de finitude e anormalidade mais rápido que qualquer imagem formada em suas mentes conscientes. Não mais brilhava, ele jorrava; e enquanto o fluxo disforme de cores imateriais deixou o fosso, ele parecia fluir diretamente aos céus. – "The Colour Out of Space", H. P. Lovecraft.

Uma Cor é um organismo sapiente que se manifesta como cor pura – não é gasoso, ele é insubstancial. Quando se move, é visível como um retalho amorfo e cintilante de cor que gira e brilha em seus tons pálidos de luz, nada parecidos com aqueles do espectro conhecido. Esse retalho se esparrama pelo chão ou voa de modo vivo. Quando se alimenta, a face e pele da vítima se iluminam com a Cor.

Embora incorpóreo, sua passagem faz lembrar um vapor gosmento e insalubre. Contadores Geiger registram sua presença como um pico de radiação. Os aparelhos de intensificação de luz atuais nos permitem



vê-las como um borrão de luz intensa. Visores de infravermelho são ineficazes.

As Cores vêm do espaço profundo, onde as leis da física divergem. Cores adultas criam embriões, esferas com oito centímetros, vazias e inofensivas. Depositadas em solo verdejante ou água rasa, o embrião começa a germinar. Depois de alguns dias, a parede externa dissolve e uma nova criatura – podemos chamá-la de larva – emerge.

A larva gelatinosa pode crescer muito. À medida que se infiltra no ecossistema, a vegetação local exibe um crescimento tremendo, porém doentio. Frutas ficam amargas. Insetos e animais nascem deformados. De noite, toda flora irradia a Cor. E a vegetação começa a torcer e se retorcer durante a noite, como se soprasse um vento forte. Até humanos brilham com a luz espectral. Após alguns meses, a larva se transforma numa jovem Cor.

Nesse estágio, ela faz pequenos passeios além de sua toca para se alimentar, e começa a drenar também a força vital da área previamente afetada pela larva. Quando drena energia suficiente, deixa o planeta, ganha o espaço e a maioridade. Nesse processo, a Cor pode drenar a força vital de uma área de cinco acres se estiver cheia de vida, ou talvez 10-20 acres de descampado. A área assim drenada se arruína e nada mais cresce.

Uma luz forte inibe a Cor. Ela passa as horas do dia em esconderijos escuros, frios e úmidos, de preferência submersos: cisternas, poços, lagos, reservatórios e oceanos são apropriados.

ATAQUES E EFEITOS: já que uma Cor tem um ataque tão poderoso, a fim de alertar os investigadores, guardiões podem, em algumas circunstâncias, querer permitir um teste de INTx4 ou x5 para identificar seu brilho característico ou a súbita presença de ozônio.

Ao se alimentar, compare o POD da Cor com os pontos de magia atuais da vítima. Para cada 10 pontos que a Cor tiver a mais que sua vítima, ela drena permanentemente 1 ponto de cada uma das seguintes características da sua vítima: FOR, CON, POD, DES e APA e mais 1D6 pontos de vida. Todo POD assim drenado é acrescentado ao POD da Cor. A vítima se sente drenada e queimando, ela progressivamente se esvai e definha. Sua face afunda, a pele envelhece e enruga. Uma vez sugada a zero, a vítima morre.

Cores com baixo POD se alimentam de humanos por meio de um Ataque Mental. A Cor pode enfraquecer as mentes dos seres sapientes próximos a ela. Para cada dia de permanência nas vizinhanças de uma Cor, cada pessoa deve comparar sua INT contra o POD da Cor ou perde 1D6 pontos de SAN e de magia. Pontos de magia assim perdidos não podem ser recuperados sem abandonar a área. A influência prende fortemente a vítima na própria casa, e a influência se torna cada vez mais irresistível à medida que a vontade da pessoa enfraquece. Para decidir sair da área, a pessoa deve ter sucesso num rolamento de pontos de magia x5, senão ela fica.

Uma Cor pode focalizar suas energias a fim de desintegrar um buraco em quase todo tipo de material. Essa habilidade é principalmente usada para escavar uma toca. O mesmo esforço para derreter um metro cúbico de titânio remove dezenas de metros cúbicos de madeira. A lateral do buraco parece derretida, mas o processo não gera calor.

Finalmente, uma Cor pode concentrar e solidificar uma parte de si. Essa parte se torna translúcida. Ela pode então usar sua FOR para segurar humanos, armas e manipular todo tipo de objeto.

CORES VINDAS DO ESPAÇO,
Comedoras de Força Vital

Carac.	*rol.*	*média*
FOR	1D6 para cada 10 POD ou fração	7
TAM	igual ao POD	10-11
INT	4D6	14
POD	2D6*	7+
DES	2D6+12	19
Mov. 12 esparramando / 20 voando		PV ND

*valor-base que aumenta quando a Cor se alimenta

Média bônus no dano: +0

Armas: Sugar 85%, dano 1D6 + perda de característica
Ataque Mental 100%, dano 1D6 p. de magia + 1D6 SAN
Desintegrar 100%, dano de desintegração física
Agarrar 85%, nenhum dano

Armadura: nenhuma. Invulnerável a ataques físicos com exceção de fortes campos magnéticos, capazes de aprisioná-la. Vulnerável à magia.

Feitiços, Habilidades: nenhum.

Perda de Sanidade: 0/1D4 pontos de SAN por ver uma Cor; 1/1D8 por ver uma vítima da Cor.

Cria Negra

RAÇA SERVIÇAL SUPERIOR

Algo negro na estrada, uma coisa que não era uma árvore. Algo grande e negro e nodoso, logo ali, à espreita. Com braços como cordas se estendendo e torcendo… Rastejou morro acima… e era a coisa negra dos meus sonhos – a coisa dendriforme, negra, nodosa, gosmenta e gelatinosa da mata. Rastejava e fluía subindo em seus cascos e bocas e trêmulos braços. – "Notebook Found in a Deserted House", Robert Bloch.

Esses seres são enormes massas retorcidas, formadas de tentáculos negros nodosos, aqui e ali, em sua superfície, há bocas enrugadas que babam gosma verde. Sob a criatura, os tentáculos terminam em cascos negros onde se apoiam. A silhueta dos monstros faz lembrar uma árvore – suas pernas curtas como troncos, e a copa os seus corpos nodosos e dendriformes. Cheiram mal por completo, como tumbas abertas. Crias Negras têm por volta de 3,5 a 6 metros de altura.

Tais entidades são as "crias" a que se refere o epíteto de Shub-Niggurath: "Cabra Negra da Floresta com Mil Crias". Eles são próximos a ela e somente se encontram em regiões onde ela é adorada. Crias Negras representam Shub-Niggurath, aceitando sacrifícios e a adoração dos cultistas, devorando os hereges e espalhando a fé em sua mãe por todo o mundo. Por sorte, eles são raramente encontrados.

ATAQUES & RESULTADOS ESPECIAIS: Em sua massa de tentáculos, uma cria negra normalmente tem quatro tentáculos mais grossos com os quais ataca. Cada um deles pode atacar para ferir, agarrar e capturar, uma vez por rodada, quatro alvos diferentes. Se uma vítima for agarrada, ela é segurada contra uma das bocas e drenada em 1D3 pontos de FOR por rodada. Essa perda de FOR não pode ser restaurada. Enquanto sugada, a vítima só é capaz de contorcer-se e gritar. A cria negra pode também pisotear com seus enormes cascos, rugindo e gritando ao fazê-lo.

CRIA NEGRA de Shub-Niggurath

carac.	*rol*	*média*
FOR	4D6+30	44
CON	3D6+6	16-17
TAM	4D6+30	44
INT	4D6	14
POD	5D6	17-18
DES	3D6+6	16-17
Mov. 8		PV 30-31

Bônus no Dano: +4D6

Armas: Tentáculos 80%, dano drena bd + perda de FOR
Pisotear 40%, dano 2D6 + bd

Armadura: crias negras são feitas de material extraterreno, por isso, qualquer ataque de arma de fogo bem-sucedido inflige apenas 1 ponto de dano. Um ataque com arma de fogo que seja de empalamento inflige 2 pontos de dano. Escopetas são uma exceção e sempre infligem o menor dano possível, qualquer que seja. Armas de mão infligem dano normal; ataques com base em calor, explosão, corrosão, eletricidade ou envenenamento não surtem efeito.

Feitiços: cada cria negra conhece um número de feitiços – apropriados à raça – igual à metade de sua INT (arredonde frações para cima).

Habilidade: Esconder na floresta 80%, Furtividade 60%.

Perda de Sanidade: 1D3/1D10 pontos de sanidade ao ver uma cria negra.

Crias Celestiais de Cthulhu

RAÇA SERVIÇAL SUPERIOR

Todos eles se encontram em casas de pedra em sua grande cidade de R'lyeh, preservados por feitiços do poderoso Cthulhu para uma ressurreição gloriosa quando as estrelas e a terra estiverem mais uma vez alinhadas... – "O Chamado de Cthulhu", H. P. Lovecraft.

Estes seres octópodes gigantescos se parecem com o próprio Cthulhu, mas são menores. Nem todos os habitantes de R'lyeh foram presos quando ela afundou. Alguns ainda vivem nas fendas profundas do oceano, onde são servidos pelos abissais. Entidades semelhantes residem nas estrelas, tais como os seres que se diz infestar o lago de Hali em um planeta próximo à estrela de Aldebarã, em Touro.

Uma cria celestial pode atacar com tentáculos ou com garras. Pode usar 1D4 tentáculos por rodada ou uma única garra. O dano do tentáculo é igual à metade do bônus no dano da criatura, já a garra inflige o bônus no dano total.

CRIAS CELESTIAIS DE CTHULHU, Sátrapas d'O Sonhador

carac.	*rol.*	*médias*
FOR	2D6x10	70
CON	3D6x5	52-53
TAM	3D6x10	105
INT	6D6	21
POD	6D6	21
DES	3D6	10-11
Mov. 20/20 nadando		PV 79

Bônus no Dano: +11D6

Armas: Tentáculos 80%, dano igual a ½ bd

Garra 80% dano igual ao bd

Armadura: 10 pontos de pele e gordura; regenera 3 pontos de vida por rodada.

Feitiços: cada um conhece 3D6 feitiços.

Perda de Sanidade: 1D6/1D20 pontos de Sanidade ao ver uma cria celestial.

Ctônicos

GRANDE RAÇA INDEPENDENTE

Uma torrente de tentáculos e carnudo saco negro-acinzentado, alongado corpo... indistintos traços senão tentáculos tateantes. Ou havia – ó, sim – uma protuberância na parte superior da coisa... como um certo receptáculo para o cérebro, gânglios ou qualquer órgão doentio a governar a vida miserável desse horror! – "The Borrowers Beneath", Brian Lumley.

Essas criaturas se parecem com imensas lulas terrestres e seus corpos nematoides são cobertos de gosma. Um cântico os acompanha. Esses poderosos escavadores vivem mais de mil anos e protegem sua cria. Uma confusão de propriedades notáveis, ctônicos se parecem muito pouco com qualquer coisa deste planeta. O mais importante indivíduo ctônico é o gigantesco Shudde M'ell.

Ctônicos se comunicam por telepatia em todos os estágios e, assim, podem contatar outros de sua raça em qualquer lugar do planeta, além de serem capazes de sentir outras mentes. Somente adultos são capazes de controlar membros de outra espécie com esse poder.

- Cavam em rocha sólida como se fosse manteiga e não precisam respirar.
- Ctônicos adultos resistem a temperaturas incríveis de até 4.000ºC. Pode ser que a maioria dos ctônicos viva perto do núcleo do planeta e somente párias e aqueles pegos por correntes de magma explorem a fria superfície da crosta onde a humanidade prospera. Talvez eles migrem para cá para dar à luz, já que estágios mais jovens não suportam calor extremo. Não conhecemos suas motivações.
- Adultos podem causar poderosos terremotos.
- Ctônicos são extremamente suscetíveis à água. Embora sua cobertura gosmenta os proteja de pequenas quantidades de água, imersão completa destrói um ctônico. Ao escavar, esses monstros

evitam grandes quantidades de água e seus arredores, distinguindo por meio de ecos o característico perfil da água e de sedimentos aquosos.

- Ctônicos estão no mundo todo, sendo até encontrados muito abaixo do basalto sob os oceanos. Na África ocidental, há uma cidade perdida chamada G'harne a qual eles frequentam. Possivelmente eles estiveram presos por lá eras atrás.

A descrição geral e as características iniciais se aplicam aos adultos crescidos, o último e maior estágio (ínstar) entre as mudanças. Este é o tipo que os investigadores têm mais chance de encontrar. No final, uma seção compara todos os seis estágios, já que uma ninhada de ctônicos mais jovens pode ser encontrada, ou um bando de ctônicos com membros de vários estágios pode ser avistado.

CONTROLE TELEPÁTICO DOS CTÔNICOS: ctônicos podem usar telepatia para controlar humanos embora eles poucas vezes o façam, a não ser que o alvo tenha algo que eles queiram, tal como estranhas formações minerais esféricas.

Compare o POD de um único ctônico com o POD do alvo na tabela de resistência. Se derrotada, a vítima fica fisicamente confinada à área onde ocorreu o ataque. No início, o alvo tem uma mobilidade de um quilômetro e meio aproximadamente, mas esse limite diminui à medida que o ctônico se aproxima, até a vítima não ser capaz de deixar um único cômodo ou mesmo uma cadeira em particular. Após imobilizar o alvo, o ctônico irrompe pelo chão e coleta o que é seu. Se a vítima se tornar ciente da influência mental de um ctônico, o elo pode ser quebrado tendo sucesso numa comparação de POD contra o POD do ctônico. Caso a vítima já tenha experiência com ctônicos, um rolamento de Ideia bem-sucedido representa o conhecimento dessa influência.

Um ctônico pode contatar telepaticamente um humano em qualquer lugar da terra, mas pode levar tempo até que encontre a mente dele.

Custa um ponto de magia para contatar um humano ou confiná-lo a um lugar por um dia. Cada dezesseis quilômetros de distância até o local do confinamento custa mais um ponto de magia. Vários ctônicos podem contribuir com pontos de magia para compensar a distância, mas use o POD daquele que pagou pelo ponto de confinamento na comparação da Tabela de Resistência.

Não custa nada contatar outro ctônico, independente da distância.

Boatos sugerem que adultos também podem drenar uma parte dos pontos de magia de um humano, mas isso não foi confirmado.

ATAQUE TERREMOTO: todo ctônico adulto pode criar terremotos. Descubra o poder do terremoto somando o POD de todos os ctônicos participantes e dividindo por 20. O resultado é a magnitude do terremoto na escala Richter, mas somente nos primeiros 100 metros de diâmetro. A partir daí, a magnitude diminui em um ponto na escala Richter a cada 100 metros, até que sua força possa ser ignorada. Uma alternativa seria limitar a magnitude do diâmetro central e estender o efeito do terremoto a múltiplos de 100 metros.

Pelo menos metade dos participantes devem estar sob o centro do terremoto. Cada ctônico deve gastar pontos de magia igual à magnitude máxima do terremoto na escala Richter. Historicamente, os maiores terremotos

tiveram magnitude de aproximadamente 9, mas há evidência geológica de tremores muito mais fortes.

ATAQUE COM TENTÁCULO: a cada rodada, um ctônico pode atacar com 1D8 tentáculos, cada um deles inflige dano igual à metade do bônus no dano da criatura (arredondado para baixo). Se um tentáculo acerta, ele se prende, vai até os órgãos vitais da vítima e começa a sugar sangue e fluidos, drenando 1D6 de CON por rodada. Ao chegar a 0 CON, a vítima morre. A perda é permanente. Enquanto um tentáculo suga uma vítima, apenas 1D8-1 tentáculos poderão atacar por rodada, e assim por diante. Enquanto isso, tentáculos que já estão sugando uma vítima continuam drenando CON. Cada tentáculo poderia atacar um alvo diferente ou todos eles podem atacar o mesmo alvo.

ATAQUE ESMAGADOR: um ctônico pode usar seu imenso tamanho para esmagar um inimigo. Se usar este ataque numa rodada, ele não pode usar os tentáculos para atacar outros alvos, mas continua drenando vítimas que já foram acertadas. O ctônico levanta sua cabeça e a deixa cair sobre um grupo: a área afetada é circular e atinge a todos ali igualmente. A área possui um diâmetro em metros igual a um décimo do TAM do ctônico.

Dentro da área afetada, um investigador deve rolar Esquiva ou Pulo com sucesso ou sofre um dano igual ao bônus no dano da criatura.

CTÔNICO ADULTO, Escavadores Tentaculares

Carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6x5	52-53
CON	3D6+30	40-41
TAM	3D6x5	52-53
INT	5D6	17-18
POD	5D6	17-18
DES	2D6	7
Mov. 6/1 cavando		PV 46-47

Média bônus no dano: +5D6 ou +6D6

Armas: Tentáculo 75%, dano 2D6 ou 3D6 + sugar o sangue
Esmagar 80%, dano 5D6 ou 6D6 + bd

Armadura: 5 pontos de pele e músculo, regenera 5 pontos de vida por rodada após ser ferido, mas morre imediatamente se chega a zero pontos de vida.

Feitiços: um adulto crescido possui feitiços se um rolamento de INTx3 tiver sucesso; ele então tem 1D6 feitiços via Shudde M'ell e outros Grandes Antigos ligados a este planeta, como Cthulhu, Y'Golonac, Yig, etc.

Perda de Sanidade: 1D3/1D20 Pontos de sanidade por ver um adulto desenvolvido; 1/1D10 por ver um ínstar anterior; nenhum por ver uma ova.

CICLO DE VIDA CTÔNICO

O adulto crescido foi apresentado acima. As ovas se encontram ao final desta descrição. INT e DES não mudam com o ínstar.

1º instar	2º instar	3º instar	4º instar	
FOR	3D6	3D6x2	3D6x3	3D6x4
CON	3D6+10	3D6+15	3D6+20	3D6+25
TAM	3D6	3D6x2	3D6x3	3D6x4
POD	1D6	2D6	3D6	4D6
Temp. máx.	100ºC	250ºC	600ºC	1500ºC
Reg. de PV	1	2	3	4
Arm.	1	2	3	4
PV(média)	15-16	22-25	29-33	34-42
tempo	9-10 meses	8-15 anos	desconhecido	desconhecido

Temp. máx. – temperatura máxima que o ínstar pode suportar sem dano ou dor. Uma temperatura maior que o dobro desta mata rapidamente a criatura.

Reg. de PV – pontos de vida que o ínstar regenera por rodada.

PV (média) – os pontos de vida de um indivíduo comum deste estágio.

*OVAS***:** As ovas de Ctônicos parecem geodes ou outras formações minerais esféricas. Têm 30 cm ou menos de diâmetro e possuem uma casca de cinco a oito centímetros de espessura.

Ovas são o estágio inicial do desenvolvimento de um ctônico, antes do primeiro ínstar, e existe apenas por alguns meses depois da desova. Fora da casca, cada um tem o tamanho de um minhocuçu, com 1 ponto de vida, 1D6 pontos de POD e pode suportar 40º C. Um charuto aceso poderia secá-lo e matá-lo.

Dagon e Hidra

GRANDES SERVIÇAL ABISSAIS

Vasto, Polifemorfo e asqueroso, lançou-se como um monstro estupendo de pesadelos em direção ao monólito, onde lançou seus gigantescos braços escamosos. – "Dagon", H. P. Lovecraft.

Pai Dagon e Mãe Hidra são abissais que cresceram enormemente em tamanho e idade, cada qual com mais de 6 metros de altura e talvez milhões de anos de idade. Eles governam aqueles das profundezas e os lideram em sua adoração a Cthulhu. O casal está ativo e livre, diferente de Cthulhu e de seus outros servos, mas raramente são vistos. As características de Dagon e Hidra são idênticas. É possível que mais de dois abissais tenham alcançado tamanho e força comparáveis aos descritos por Lovecraft em "Dagon".

DAGON ou HIDRA, Governantes dos Abissais

FOR 52	CON 50	TAM 60	INT 20	POD 30
DES 20	Mov. 10			PV 55

Bônus no Dano: +6D6

Armas: Garra 80%, dano 1D6 + bd

Armadura: 6 pontos de pele.

Feitiços: ambos sabem todos os feitiços para convocar/aprisionar as raças serviçais inferiores dos Mitos.

Perda de Sanidade: 1/1D10 pontos de SAN por ver Dagon ou Hidra.

Dhole

GRANDE RAÇA INDEPENDENTE

Sob ele o chão era uma chaga de gigantescos Dholes e, enquanto olhava, um deles soergueu por centenas de metros uma extremidade alva e viscosa na sua direção. – "Through the Gate of the Silver Key", H. P. Lovecraft e E. Hoffman Price.

Dholes são gigantescos horrores escavadores vermiformes. Eles não são nativos da terra e, por sorte, parece que nenhum deles foi trazido para Terra por mais do que breves períodos, pois parece que eles infestaram e assolaram vários outros planetas. Detestam a luz, apesar dela não causar ferimentos a eles. Só raramente são visto durante o dia, e, assim mesmo apenas em planetas que conquistaram totalmente. Pode haver alguma relação desconhecida entre dholes e ctônicos. Criaturas semelhantes, *bholes*, existem nas Terras dos Sonhos.

DHOLES, Horrores Cavadores

carac.	*rol.*	*média*
FOR	1D100X10	505
CON	1D100+100	151-152
TAM	FOR+1D100	555-556
INT	2D6	7
POD	10D6	35
DES	1D4	2-3
Mov. 18 rastejando/10 escavando		PV 353-354

Bônus no Dano: suficiente para achatar um navio de guerra

Armas: Cospir gosma 50%, dano especial

Engolfar 80%, dano de ser engolido

Esmagar 30%, dano mortal

Armadura: pontos iguais ao POD do dhole

Feitiços: nenhuma

Perda de Sanidade: 1D4/1D20 pontos de sanidade por ver um dhole.

Ghast

RAÇA MENOR INDEPENDENTE

Seres repulsivos que morrem na luz... e pulam em longas pernas traseiras... um par de olhos vermelhos... Ghasts realmente possuem um faro excelente... algo do tamanho de um pequeno cavalo surgiu no cinzento crepúsculo e Carter foi tomado por uma repulsa ao aspecto escabroso e ímpio da besta, cuja face era tão curiosamente humana apesar da falta de um nariz, de uma testa e de outros detalhes... Falavam em um tossir gutural. – "The Dream-Quest of Unknown Kadath" , H. P. Lovecraft.

Ghasts habitam o subterrâneo e as vastas cavernas onde a luz do sol não brilha. Expostos ao sol diretamente, eles adoecem e eventualmente morrem. Ghasts são canibais e se alimentam uns dos outros bem como de outros seres que capturam.

Os horríveis bípedes semi-humanos, que são cavalgados pelos cientificamente avançados, mas moralmente degenerados humanos habitantes das cavernas de K'n-Yan, podem bem ser aparentados ou mesmo exemplos de ghasts. Nesse caso, provavelmente eles seriam o resultado de experiências genéticas do povo-serpente. Ghasts são evidentemente domesticáveis, embora primitivos e selvagens.

GHASTS, Escabrosas Feras Profanas

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6+12	22-23
CON	4D6	14
TAM	4D6+12	26
INT	1D6	3-4
POD	3D6	10-11
DES	2D6+6	13
Mov. 10		PV 20

Bônus no Dano: +2D6

Armas: Mordida 40%, dano 1D10

Chute 25%, 1D6 + bd

Um ghast consegue morder e chutar uma vez na mesma rodada.

Habilidade: Furtividade 70%.

Perda de Sanidade: 0/1D8 pontos de Sanidade ao ver um ghast.

Glaaki, Servos de

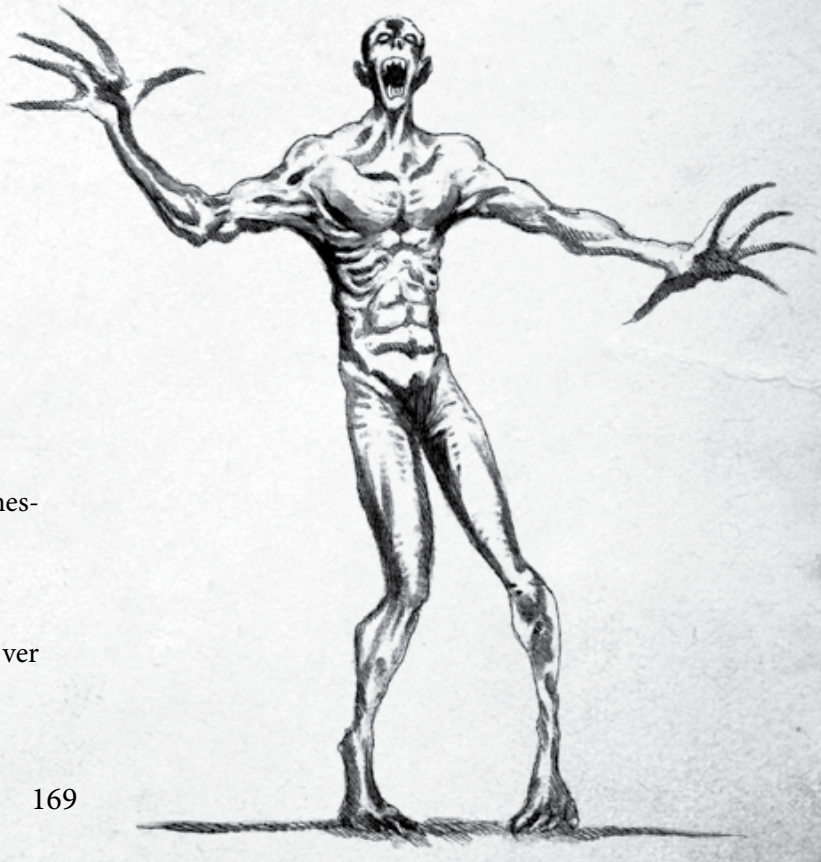
RAÇA SERVI'ÇAL INFERIOR

Surge então uma mão tateando cada vez mais alto em busca de apoio para levantá-lo!... a mão de um cadáver, sem sangue e esquelética, de unhas impossivelmente longas e quebradas. – "The Inhabitant of the Lake", Ramsey Campbell.

Os servos de Glaaki são mortos-vivos criados pelos seus espinhos. Eles compartilham as memórias da entidade e se tornam quase que uma parte do Grande Antigo, embora possam ainda fazer diversas ações autônomas. No início, eles parecem bastante humanos, mesmo que rijos e cadavéricos, mas, com o passar do tempo, eles definham e assumem a sua verdadeira forma monstruosa de mortos-vivos. Após seis décadas de vida após a morte, os servos de Glaaki se tornam suscetíveis à Decomposição Verde quando expostos à luz intensa, como a luz do dia. Nesse caso, a Decomposição Verde age imediatamente e, em poucas horas, destrói o servo de Glaaki.

SERVOS DE GLAAKI, Escravos em Putrefação

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6x2	20-22
TAM	2D6+6	13
INT	2D6+6	13
POD	3D6	10-11
DES	1D6	3-4
Mov. 5		PV 17-18



Tamanhos Comparativos Nos Mitos

Essa tabela iguala peso aproximado com TAM no jogo. No Chamado de Cthulhu, TAM lida não apenas com peso, mas também com altura e volume. Esta tabela não é a palavra final, não deve ser seguida de forma absoluta; ela não vale para criaturas gasosas, mais leves que o ar, capazes de mudar a própria massa, composta de plasma ou ectoplasma. Depois de TAM 330, o TAM é exatamente um décimo da massa da criatura em toneladas (com um erro por volta de 10% se considerarmos o sistema internacional de medida). Assim, um dhole de TAM 8000 tem 80.000 toneladas. Consulte também o tamanho comparativo nas ilustrações da pág. 191.

TAM	Medida Inglesa	Medida Internacional
1	1-12 libras	0.5-5.5 kg
4	38-51 libras	17-23 kg
8	109-120 libras	50-55 kg
12	156-168 libras	71-76 kg
16	220-239 libras	100-109 kg
20	310-338 libras	141-154 kg
24	440-479 libras	200-218 kg
32	880-959 libras	400-436 kg
40	1760-1919 libras	800-872 kg
48	3520-3829 libras	1600-1741 kg
56	7040-7649 libras	3200-3477 kg
64	7.1-7.7 t	6455-7000 kg
72	14.1-15.4 t	12.9-14 Mg
80	28.2-30.7 t	25.8-28 Mg
88	56.5-61.5 t	51.6-56 Mg
96	96 t	87 Mg
104	104 t	95 Mg
112	120 t	109 Mg
120	144 t	131 Mg
128	176 t	160 Mg
136	216 t	197 Mg
140	240 t	219 Mg
144	264 t	240 Mg
152	320 t	291 Mg
160	384 t	350 Mg
168	456 t	415 Mg
176	536 t	487 Mg
184	624 t	567 Mg
192	720 t	665 Mg
200	824 t	749 Mg
208	936 t	850 Mg
216	1056 t	958 Mg
224	1184 t	1,074 Mg
232	1220 t	1107 Mg
240	1364 t	1,237 Mg
256	1516 t	1,375 Mg
264	1676 t	1,520 Mg
272	1844 t	1,672 Mg
280	2020 t	1,832 Mg
288	2204 t	2,000 Mg
294	2396 t	2,173 Mg
304	2596 t	2,355 Mg
312	2804 t	2,543 Mg
320	3020 t	2,739 Mg
330	3300 t	2,993 Mg
340	3400 t	3,084 Mg
350	3500 t	3,174 Mg

Bônus no Dano: +0

Armas: Agarrar 20%, dano especial

Foice 40%, dano 1D6+1+bd

Armadura: nenhuma.

Feitiços: mantém os mesmos feitiços que conhecia em vida, mais qualquer feitiço ensinado por Glaaki.

Perda de Sanidade: nenhuma perda de Sanidade, se ainda parecer humano; perda de 1/1D8 pontos de Sanidade se tiver aspecto de cadáver animado; 1/1D10 pontos de Sanidade ao ver a morte por Decomposição Verde.

Gnoph-Keh

GRANDE RAÇA INDEPENDENTE

Gnoph-keh, o cabeludo ser mítico da gelada Groenlândia que caminhava às vezes em duas patas, outras em quatro e outras mais em seis. – "The Horror in the Museum", H. P. Lovecraft e Hazel Heald.

Nas antigas histórias, o gnoph-keh parecia ser um só, porém, nas mais recentes, parece se tratar de uma raça, talvez até uma tribo degenerada. Aqui supomos que se trata de uma espécie dispersa de seres raros associados a Ithaqua. Normalmente apenas um gnoph-keh é encontrado de cada vez. A raça é geralmente limitada às geleiras, calotas polares e áreas extremamente frias e congelantes. Invernos especialmente rigorosos podem levá-los a regiões menos frias. Se uma tribo de homens realmente se nomeou em homenagem aos fabulosos gnoph-keh, eles provavelmente os adoram como uma divindade ou o consideram seu totem.

NEVASCA E ATAQUES CONGELANTES: o gnoph-keh tem o poder de convocar uma pequena nevasca ao seu redor, limitando a visibilidade a três metros. Isso custa para a criatura um ponto de magia por hora e gera uma nevasca numa área de 100 metros de raio ao seu redor. Para cada ponto extra de magia gasto, o raio é aumentado em mais 100 metros. Nas raras ocasiões em que dois ou mais gnoph-keh trabalham em conjunto, eles podem combinar seus pontos de magia para criar imensas nevascas. O centro dela será sempre ao redor dos gnoph-keh. A cada 15 minutos que um personagem estiver na área, o jogador deve fazer um rolamento de CONx5 ou o personagem sofrerá um ponto de dano por congelamento caso não esteja devidamente protegido do frio e vento.

O gnoph-keh pode ainda criar um frio congelante ao redor de seu corpo gastando pontos de magia. A cada ponto gasto, a temperatura cai em 11ºC numa área de 100 metros de raio durante uma hora, como no caso da nevasca. Se a criatura quiser, ela pode combinar o ataque da nevasca com o congelante para gerar uma terrível tempestade local.

OUTROS ATAQUES: em qualquer rodada de combate, o gnoph-keh pode atacar com seu chifre e nenhuma de suas garras, com duas, ou quatro das garras. Se ele atacar somente com o chifre, adicione 2D6 ao seu bônus no dano pela sua maior firmeza no ataque; caso use duas garras além do chifre, use o bônus no dano normal e, caso ataque com quatro, subtraia 2D6 de todos os ataques naquela rodada, já que ele precisa gastar alguma energia para se manter em pé em apenas duas patas ao invés de concentrar toda a força em seus golpes.

GNOPH-KEH, Lendas do Gelo

carac.	*rol.*	*média*
FOR	2D6+24	31
CON	3D6+12	22-23
TAM	2D6+24	31
INT	1D6+12	15-16
POD	6D6	21
DES	4D6	14
Mov. 9		PV 27

Bônus no Dano: +3D6

Armas: Estripar com Chifre 65%, dano 1D10+bd variável*
Garra 45%, dano 1D6+bd variável*
* veja descrição dos ataques

Armadura: 9 pontos de cartilagem, pelos e pele.

Feitiços: role 1D20 – se o resultado for igual ou menor que a INT da criatura, ela conhece um número de feitiços igual ao resultado; caso contrário, ela não conhece feitiços.

Perda de Sanidade: 0/1D10 pontos de Sanidade ao ver um gnoph-keh.

Grande Raça de Yith

GRANDE RAÇA INDEPENDENTE

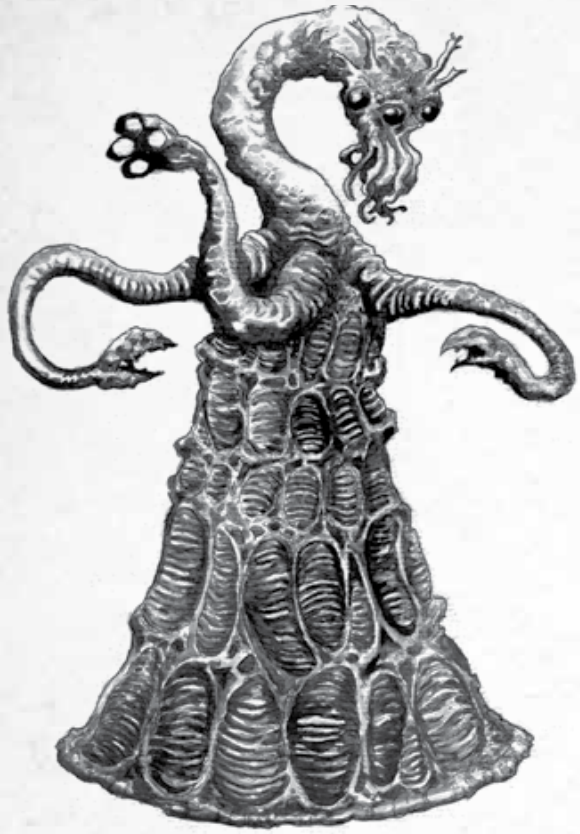
Cones enormes, iridescentes, com quase três metros de altura e três de base, feitos de uma matéria sulcada, escamosa e emborrachada. De seus ápices se projetam quatro membros cilíndricos flexíveis, cada um com 30 centímetros de diâmetro e de uma substância sulcada como os próprios cones. Esses membros às vezes se contraíam quase totalmente e outras se estendiam até quase três metros. Nas pontas de dois deles havia garras ou tenazes. Na ponta de um outro se penduravam quatro trompas. O quarto terminava em um globo irregular amarelado de 60 centímetros de diâmetro com três olhos negros em sua circunferência central... Coroando essa cabeça, quatro antenas finas com pontas floriformes, conquanto de seu nadir pendiam oito tentáculos ou antenas. A grande base do cone central era cercada de uma substância emborrachada cinza que fazia toda a entidade se mover por contração e expansão. – "The Shadow out of Time", H. P. Lovecraft.

Seus corpos são nativos desta Terra. Eles são uma espécie de entidade mental, fugindo da destruição de seu mundo. Vieram para a Terra e dominaram as mentes de seres cônicos que aqui habitavam. A combinação de corpos terrestres e intelectos alienígenas forjaram a Grande Raça. Eles ensinaram a seus jovens sua própria tecnologia e cultura. Esses cresceram como verdadeiros herdeiros dos intelectos alienígenas e os corpos novos lhes eram naturais. Nas eras seguintes, a Grande Raça dividiu a Terra entre os seus, os mi-go e as crias de Cthulhu. Cthulhu e suas crias dominavam o Pacífico e os territórios perdidos de R'lyeh e Mu. Os mi-go controlavam o norte, e, no sul, a Grande Raça era suprema. Sua maior cidade era Pnakotus, na atual Austrália.

Essa raça floresceu desde quatrocentos milhões de anos até cinquenta milhões de anos atrás, quando foi exterminada pelos pólipos voadores, uma raça alienígena que eles haviam aprisionado quando chegaram à Terra. Todavia, as mentes dos membros da Grande Raça já tinham abandonado seus corpos condenados e tomado os corpos de uma raça de coleópteros que substituiria a raça humana, a Nova Grande Raça.

A Grande Raça se reproduz por meio de esporos, mas não o fazem com frequência, devido à longevidade de cada indivíduo (4-5 mil anos). Alimentam-se exclusivamente de líquidos.

Os Yithianos são uma raça de indivíduos socialistas. Valorizam a inteligência acima de tudo e a utilizam como critério de seleção para imigração. Recursos são divididos entre eles tendo em vista o raciocínio lógico



e a proporcionalidade. Querelas são raras. A Grande Raça não adora deus algum.

VIAGEM TEMPORAL: a Grande raça é assim chamada porque conquistou o tempo completamente – a única raça conhecida a fazê-lo. Um membro dessa raça pode enviar sua mente para frente e para trás no tempo e no espaço, escolher um alvo adequado e trocar de mente com ele. Sempre que um membro da Grande Raça toma o corpo de um alvo, a mente do alvo é colocada no corpo do indivíduo da Grande Raça, permanecendo aí até que o indivíduo habitando seu corpo escolha retornar e desfaça a troca. Com essa técnica, a Grande Raça viajou *en masse* e conquistou outros planetas.

Estudiosos perspicazes da história, um indivíduo troca de mente com outro indivíduo seleto de uma era que deseja estudar. As mentes são trocadas por aproximadamente cinco anos. Na Terra, amigos podem notar diversas mudanças: um rolamento de Ideia seria apropriado para perceber as diferenças.

A vítima que foi forçada a habitar o corpo alienígena de um indivíduo da Grande Raça é obrigada a anotar tudo que sabe sobre seu próprio tempo. A Grande Raça é bastante gentil e permite que seus prisioneiros passeiem e admirem o que há ao seu redor, permitindo até que se encontrem com outras vítimas, geralmente de planetas ou eras distantes. Quando chega o momento de devolvê-la para o seu próprio corpo, a Grande Raça apaga sua memória de tudo o que presenciou enquanto esteve entre eles. Essa remoção de memória, contudo, é imperfeita. A vítima pode ter pesadelos ou sonhar que ainda está no cativeiro da Grande Raça.

Um culto nos dias atuais da Terra acolhe e ajuda os visitantes da Grande Raça. Em troca, os visitantes compartilham conhecimento tecnológico ou mágico. Viagem temporal é o principal método pelo qual um membro desta raça poderia ser encontrado no seu corpo original em forma de cone, embora haja casos esparsos envolvendo cubos de estase e convocações mágicas através das eras.

ATAQUES: em combate, um membro dessa raça pode usar ambas as tenazes simultaneamente. Todavia, essa raça civilizada evita o combate corpo a corpo, preferindo armas em forma de câmeras que emitem grandes jatos de eletricidade, inicialmente criadas para destruir os pólipos voadores.

Há uma grande variedade de armas de raios. Uma versão comum contém uma bateria com 32 cargas e demora uma rodada para ser recarregada. Um só tiro pode conter quantas cargas o usuário queira, mas cada carga depois da quarta a ser gasta no mesmo tiro gera uma chance acumulativa de 5 % de fundir a arma. Logo, se 7 cargas forem gastas ao mesmo tempo, a arma estaria arruinada num rolamento separado de 15 ou menos em um D100.

Cada carga inflige 1D10 de dano no alvo, ou seja, um tiro com 3 cargas resultaria em 3D10 de dano. A arma tem um alcance básico de 100 metros. Para cada 100 metros além dessa base, subtraia 3 pontos de dano e 20% da chance de acerto.

Veja também o capítulo sobre **Tecnologia Alienígena** na pág. 192 para mais algumas notas a respeito da Grande Raça.

A GRANDE RAÇA DE YITH,
Viajantes Mentais do Tempo

carac.	*rol.*	*média*
FOR	12D6	42
CON	4D6+12	26
TAM	8D6+36	64
INT	4D6+6	20
POD	2D6+6	13
DES	2D6+3	10
Mov. 7		PV 45

Bônus no Dano: +6D6

Armas: Tenaz 40%, dano 1D6+bd
Arma de Raio 30%, dano 1D10 por carga

Armadura: 8 pontos de pele.

Feitiços: raramente aprendem feitiços; um espécime aleatório tem a chance igual à sua INT em um rolamento de 1D100 para conhecer 1D3 feitiços.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade ao ver um indivíduo da Grande Raça.

Grande Raça de Yith (Nova)

RAÇA MENOR INDEPENDENTE

A espécie de coleópteros resistentes, herdeiros imediatos da humanidade, para os quais a Grande Raça um dia transferiria en masse *suas mentes mais aguçadas em vista de uma horrível ameaça...*- "The Shadow out of Time", H. P. Lovecraft.

Sob o ataque dos pólipos voadores das profundezas, a Grande Raça de Yith se transferiu mentalmente para o futuro da Terra, para além da extinção da raça humana e para dentro de enxames inteligentes de criaturas semelhantes a besouros.

Cada individuo é uma grande mente coletiva composta por 2D4x500 insetos capazes de voar e caminhar. Apesar de seus corpos serem negros-retintos ou escuros, suas asas, ao se abrirem, refletem um brilho metálico nos tons azul, dourado e verde. Vendo um enxame em ação, um observador tem sempre a impressão de uma inteligência em comando. Esses seres superiores necessitam de poucas ferramentas de guerra, mas podem rapidamente construir qualquer arma imaginável.

Em cada enxame, a mente coletiva permanece intacta até que pelo menos 75% do enxame tenha sido destruído. Depois disso, há uma rápida perda de coordenação e o enxame se transforma numa massa descoordenada de indivíduos. O enxame pode se espalhar por cem metros voando, ou andando, e ainda se manter coeso. Tipicamente, metade do enxame voa adiante e pousa e o restante voa até alcançá-los ou mesmo os ultrapassa e pousa mais adiante.

NOVA GRANDE RAÇA, os Coleópteros

carac.	*rol.*	*média*
FOR	1D2	1-2
CON	1D3	2
TAM	1	1
INT	5D6+6	23-24
POD	2D6+6	13
DES	2D6+6	13
Mov. 4/10 andando/voando		PV 1-2

Bônus no Dano: N.T.

Armas: Mordida 35% dano 1D2

Feitiços: essa espécie considera a magia adversa a suas disciplinas intelectuais, porém um enxame tem uma chance igual a sua INT num rolamento de D100 de conhecer 1D3 feitiços.

Perda de Sanidade: 0/1D4 pontos de Sanidade ao ver um enxame da Nova Grande Raça.

Gugs

RAÇA MENOR INDEPENDENTE

Era uma pata de setenta e tantos centímetros de largura e equipada com garras formidáveis. Depois dela veio outra pata, e depois disso um grande braço de negros pelos ao qual ambas as patas estavam ligadas por curtos antebraços. Então dois olhos rosados brilharam e a cabeça da sentinela Gug recém-acordada, grande como um barril, surgiu vacilante. Os olhos saltavam em 5 centímetros pra fora de cada lado, recobertos por protuberâncias ósseas cheias de pelos duros. Mas a cabeça era principalmente terrível por causa da boca. Aquela boca com grandes presas amarelas que vinha do topo da cabeça até embaixo, abrindo verticalmente ao invés de horizontalmente. – "The Dream-Quest of Unknown Kadath", H. P. Lovecraft.

Ao venerar uma variedade de Grandes Antigos, os gugs das Terras dos Sonhos praticavam cerimônias tão abjetas que, de alguma forma, eles foram expulsos para o Submundo das Terras dos Sonhos. Eles prazerosamente comem quaisquer habitantes da superfície sobre os quais possam botar suas quatro patas. São enormes – na média, possuem ao menos seis metros de altura.

Em combate, um gug pode morder ou atacar com um braço. Cada braço tem dois antebraços e, dessa maneira, duas garras, logo, cada braço acerta duas vezes quando o ataque acerta. Ambas as garras devem atacar o mesmo oponente.

GUGS, Gigantes Impuros

carac.	*rol.*	*média*
FOR	6D6+24	45
CON	3D6+18	28-29
TAM	6D6+36	57
INT	2D6+6	13
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Mov. 10		PV 43

Bônus no Dano: +5D6

Armas: Mordida 60%, dano 1D10
Garra(s) 40%, dano 4D6 cada (sem bd)
Pisada 25%, dano 1D6 + bd

Armadura: 8 pontos de pele, pelos e cartilagem.

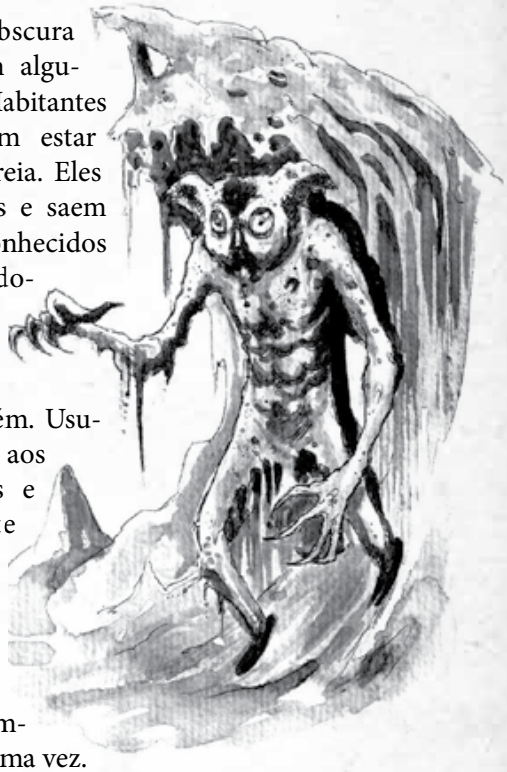
Feitiços: alguns gugs conhecem poucos feitiços. Para simular isso, role 1D100 para cada indivíduo. Apenas aqueles cujo rolamento for igual ou inferior ao seu POD conhece um número de feitiços igual ao número rolado.

Perda de Sanidade: 0/1D8 pontos de Sanidade ao ver um gug.

Habitantes da Areia

RAÇA SERVIÇAL INFERIOR

Então, saindo de uma das cavernas veio um Habitante da Areia – pele áspera, grandes olhos e orelhas, com o distorcido semblante de um coala, apesar de uma magreza corporal. Ele cambaleou até a mim, evidentemente ávido. – "The Gable Window", H. P. Lovecraft e August Derleth.



Essa raça obscura surge apenas em algumas histórias. Habitantes da areia parecem estar incrustados de areia. Eles habitam cavernas e saem à noite. São conhecidos por viver no sudoeste americano e podem viver em outros desertos do mundo também. Usualmente servem aos Grandes Antigos e frequentemente moram próximo a eles.

Em combate, um habitante da areia pode usar ambas as garras de uma vez.

HABITANTES DA AREIA, Perseguidores dos Ermos

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6	10-11
CON	2D6+6	13
TAM	3D6+6	16-17
INT	3D6	10-11
POD	3D6	10-11
DES	2D6+6	13
Mov. 8		PV 15

Bônus no Dano: +1D4

Armas: Garras 30%, dano 1D6+bd

Armadura: 3 pontos de pele áspera.

Feitiços: aqueles com POD 14 ou mais podem conhecer 1D8 feitiços que o guardião achar apropriados.

Habilidades: Esconder 60%, Furtividade 50%, Localizar 50%.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade ao ver um habitante da areia.

Horror Caçador

RAÇA SERVIÇAL SUPERIOR

E no ar ao redor dele havia grandes criaturas viperinas, com cabeças curiosamente deformadas e apêndices grotescamente grandes com garras, sustentadas facilmente com a ajuda de asas excepcionalmente monstruosas – "The Lurker at the Threshold", August Derleth.

Parecem serpentes dendriformes enormes ou vermes dotados de asas de morcego, ou em forma de guarda-chuva. Variam de forma continuamente, se repuxando e se contorcendo, o que torna difícil olhar para elas diretamente. Podem ter uma só asa grande em vez de duas. Falam com uma voz forte e ríspida. O comprimento de um horror caçador chega, em média, a 12 metros.

Esses seres são banidos pela luz do dia. Um lampejo forte o bastante (talvez de uma reação nuclear) poderia transformar um deles em cinzas. Movem-se agilmente e são batedores que servem a alguns dos deuses, especialmente Nyarlathotep. Podem ser convocados e ordenados a buscar sangue e vidas.

Um horror caçador pode atacar com sua mordida e cauda em uma mesma rodada. Sua cauda agarra e se enrosca ao redor da vítima, evitando que esta se mexa. O horror caçador pode então sair voando arregando sua vítima ou continuar lutando. A vítima só pode se soltar por meio de um rolamento bem-sucedido de FOR contra FOR na Tabela de Resistência. Com uma vítima capturada, o horror caçador só pode realizar o ataque de mordida tem a chance aumentada em 20%. A vítima agarrada é fisicamente incapaz de se defender por ter os seus braços presos junto ao corpo, mas alguns feitiços podem ser usados.

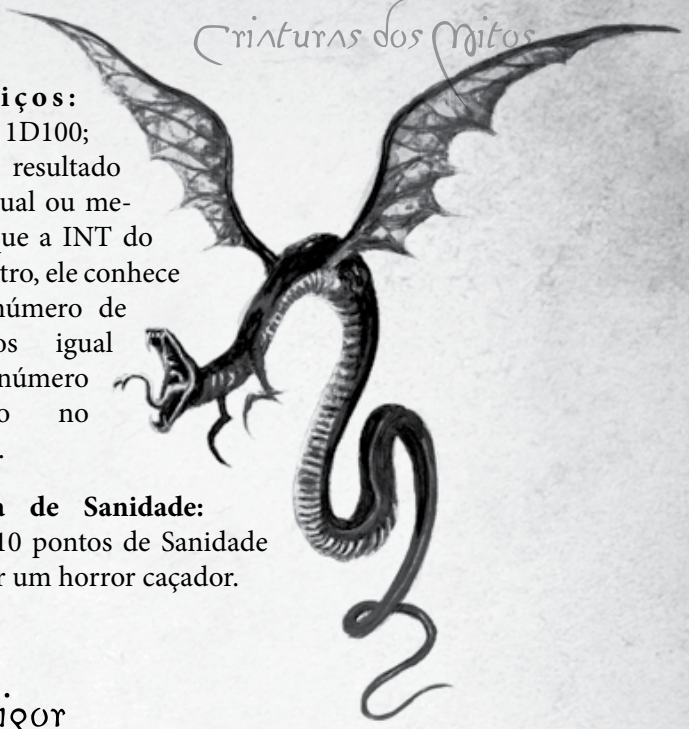
HORROR CAÇADOR, Grandes Víboras Voadoras

Carac.	*rol.*	*média*
FOR	5D6+12	29-30
CON	3D6	10-11
TAM	5D6+24	41-42
INT	1D6+12	15-16
POD	6D6	21
DES	3D6+3	13-14
Mov. 7/11 voando		PV 26-27

Bônus no Dano: N.T.

Armas: Mordida 65%, dano 1D6
Cauda 90%, dano Agarrar

Armadura: 9 pontos de pele; não pode ser empalado por tiros.



Feitiços: role 1D100; se o resultado for igual ou menor que a INT do monstro, ele conhece um número de feitiços igual ao número rolado no D100.

Perda de Sanidade: 0/1D10 pontos de Sanidade ao ver um horror caçador.

Lloigor

GRANDE RAÇA INDEPENDENTE

"Seres invisíveis das estrelas." Esses últimos, disse ele, eram definitivamente alienígenas em nossa terra, e o principal deles se chamava Ghatanothoa, o negro. Às vezes, eles assumiam um corpo como o do monstro na tábua – uma representação de Ghatanothoa – mas existiam como vórtices de poder em seu estado natural. – "The Return of the Lloigor", Colin Wilson.

O gêmeo de Zhar, Lloigor ou Lloigornos, não deve ser confundido com essa raça.

Eles são vórtices de poder em estado puro, completamente invisíveis ao olho humano. Em ocasiões raras, eles podem criar corpos visíveis e tangíveis. Normalmente são monstruosos e se assemelham a enormes répteis. Todavia, uma melhor inspeção revela que são diferentes de qualquer réptil que já andou sobre a face da Terra.

As mentes dos lloigor não se dividem em níveis de consciência. Eles não se esquecem nem possuem imaginação ou subconsciente para distraí-los ou enganá-los. Sua perspectiva absolutamente pessimista resulta numa atmosfera melancólica que torna sua mente e seus atos incompreensíveis aos homens. O contato mental com essa criatura sempre leva seus parceiros humanos à depressão suicida.

Acredita-se que vieram originalmente da galáxia de Andrômeda para a Terra e que sua primeira colônia tenha sido num continente perdido no oceano índico, possivelmente o mesmo que abrigava a cidade de R'lyeh com as crias celestiais. Os lloigor usavam escravos humanos para realizar seus desejos e faziam uso de punições cruéis para controlar os mais obstinados, como amputar membros ou fazer crescer tentáculos cancerosos em seus corpos. Os lloigor continuaram a

decair na Terra e se retiraram para debaixo da terra e dos mares, onde ainda guardam suas fracas energias.

País de Gales, Rhode Island e Iraque são lugares onde os lloigor são conhecidos por ter agido em anos recentes. Há alusões a eles no folclore do Haiti, da Polinésia e de Massachusetts. Lloigor são, por vezes, associados ao Grande Antigo Ghatanothoa, que agora repousa sob as ondas do Pacífico, e a Ithaqua.

COMO USAM OS HUMANOS: tipicamente, seus servos humanos vêm de famílias com histórico de instabilidade mental. Os lloigor necessitam de seres humanos para sobreviver: essas entidades imateriais precisam extrair energia de seres inteligentes para realizar tarefas básicas. Gastando um de seus pontos de magia, um lloigor pode drenar 1D6 pontos de magia de um ser humano que esteja dormindo, a fim de gastá-los em alguma atividade mágica. Um lloigor pode drenar energia de muitos humanos ao mesmo tempo, num raio de quilômetros através de inúmeros obstáculos. Na manhã seguinte, as vítimas acordam reclamando de dores de cabeça e de um sono ruim.

ATAQUE DE PONTO DE MAGIA: lloigor podem drenar pontos de magia de um alvo específico adormecido, mantendo esse alvo com zero ponto de magia ou um número próximo disso. Tal condição não é natural e enfraquece seriamente a vítima de maneira física e espiritual, levando ao enfraquecimento e provável morte. Após cada dia de inconsciência com zero ponto de magia, a vítima deve fazer um teste de CONx5 ou menos num D100. Caso tenha sucesso, o personagem rechaçou o ataque, recupera um ponto de magia e acorda. Numa falha, o personagem perde um ponto de vida e continua inconsciente, e com um rolamento de 96-100, o investigador perde um ponto de CON e permanece dormindo.

EFEITOS TELECINÉTICOS: o lloigor pode empurrar pessoas e manipular objetos como agulhas de bússola ou a tranca de uma porta por telecinesia. O lloigor (presumidamente na forma imaterial) deve estar presente e a poucos metros do alvo. Criar um efeito telecinético de FOR 1 em campo aberto custa 10 pontos de magia; em terreno baixo, porém aberto, como no fundo de um cânion ou no fundo de um rio, o custo é de 6 pontos de magia; e o custo cai para 3 pontos de magia se o efeito for criado em um túnel ou caverna. Um grupo de lloigor pode operar em conjunto e gerar grandes efeitos telecinéticos.

ATAQUE DE VÓRTICE: a arma mais temível de um lloigor é um tipo de implosão que soa como o retumbar de um trovão distante. Coisas na área de efeito são despedaçadas, e o chão é rachado e perde a cor. São necessários no mínimo 100 pontos de magia para uma área de 10 metros de diâmetro. Aquilo que estiver dentro da área leva 1D100 pontos de dano. Um investigador alerta percebe os indícios do ataque como linhas dançando em pleno ar e barulhos pulsantes semi-inaudíveis penetrando seu corpo.

MANIFESTAÇÕES REPTILIANAS: para assumir a forma de um monstruoso e distorcido réptil, um lloigor tem de gastar pontos de magia igual ao TAM do lloigor reptiliano. Uma vez que o corpo se forma, pode ser mantido indefinidamente ou dissolvido à vontade. Se o lloigor é morto na forma reptiliana, ele é destruído permanentemente. Muitos lloigor podem combinar seus pontos de magia para permitir que um deles assuma a forma física rapidamente. Um lloigor em forma de réptil possui os mesmos poderes do estado imaterial, exceto por não poder atravessar paredes e não ser invisível.

Quando na forma imaterial, um lloigor possui as características apresentadas abaixo. Quando imaterial, ele carece das características, habilidades, etc. entre parênteses, possuindo apenas INT, POD e DES.

LLOIGOR, Mestres dos Tentáculos

carac.	*rol.*	*médias*
(FOR)	3D6+30	40-41
(CON)	8D6	28
(TAM)	2D4X10	50
INT	4D6+6	20
POD	4D6	10
DES	3D6	10-11

Mov. 7/3 através de pedra no estado imaterial (PV) 39

(Média do Bônus no Dano): +5D6

(Armas): Garra 30%, dano 1D6+bd

Mordida 50%, dano 2D6

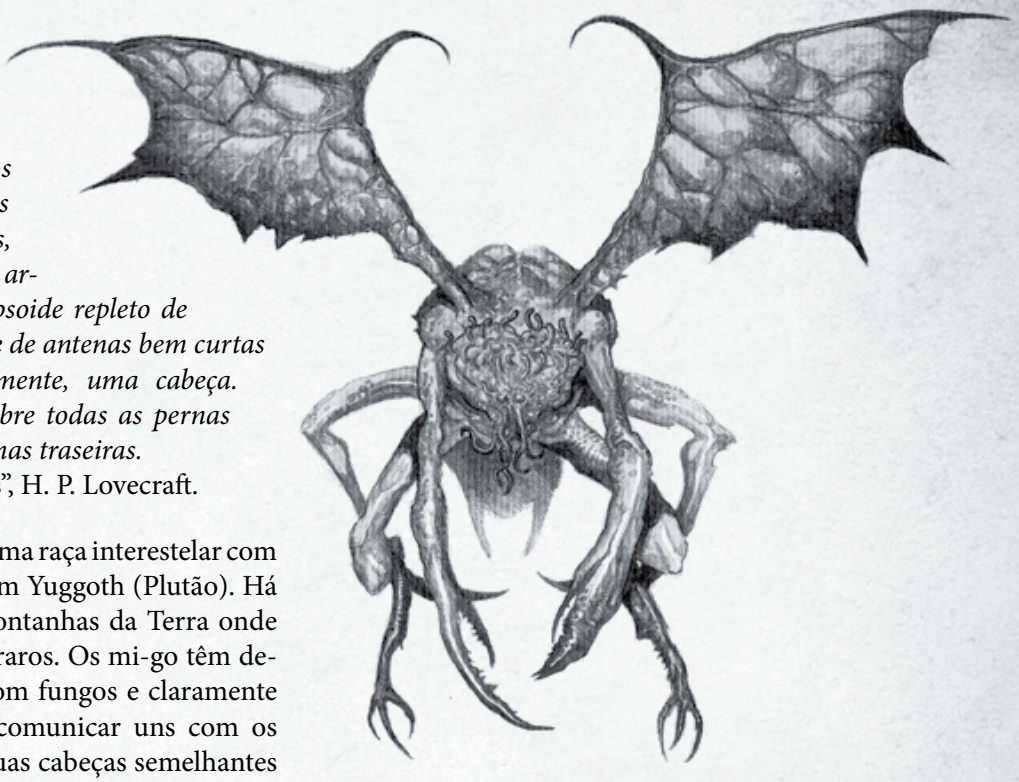
(Armadura): 8 pontos de escamas reptilianas. No estado imaterial, não pode ser atingido por arma alguma, mágica ou não.

Feitiços: lloigor conhecem 1D4 feitiços.

Perda de Sanidade: 0/1D8 na forma de réptil; invisível, nenhuma perda de Sanidade; um contato mental custa 1/1D4 pontos de Sanidade.

Mi-Go, os Fungos de Yuggoth

RAÇA MENOR INDEPENDENTE



Eles eram seres róseos com cerca de um metro e meio de comprimento; com corpos crustáceos dotados de vastos pares de barbatanas dorsais ou asas membranosas, e diversos pares de membros articulados, tendo ainda um elipsoide repleto de dobras coberto de uma miríade de antenas bem curtas onde deveria haver, originalmente, uma cabeça. ... Por vezes, caminhavam sobre todas as pernas e, noutras, apenas sobre as pernas traseiras.
– "The Whisperer in Darkness", H. P. Lovecraft.

Os fungos de Yuggoth são uma raça interestelar com uma colônia central ou base em Yuggoth (Plutão). Há colônias de mineração em montanhas da Terra onde os mi-go procuram minérios raros. Os mi-go têm definitivamente uma conexão com fungos e claramente não são animais. Podem se comunicar uns com os outros alterando as cores de suas cabeças semelhantes a cérebros, mas podem se comunicar nas línguas dos homens com vozes parecendo zumbidos de insetos. Eles veneram tanto Nyarlathotep quanto Shub-Niggurath e, possivelmente, outros. Eles contratam agentes humanos para simplificar suas operações e, por vezes, são ligados a cultos. Lovecraft, em algum lugar, atribui a eles a fonte das histórias sobre o Abominável Homem das Neves há muito contadas no Himalaia.

Eles são incapazes de consumir alimento terrestre e precisam importar sua comida de outros mundos. Podem voar através do éter interestelar em suas grandes asas, mas manobram desajeitadamente em uma atmosfera. Chapas fotográficas comuns não capturam a imagem desses seres, embora um bom químico possa desenvolver uma emulsão que funcione. Depois de morto, um mi-go se dissolve em algumas horas.

São capazes de feitos cirúrgicos aterradores, inclusive colocar um cérebro humano vivo em um tubo de metal com suporte de vida. Eles podem conectar aos tubos mecanismos para a fala, visão e audição a fim de que o cérebro possa interagir com o seu meio. Dessa forma, eles podem carregar consigo os que não sobrevivem ao vácuo e ao frio do espaço.

Fungos de Yuggoth podem atacar em combate corpo a corpo com duas tenazes ao mesmo tempo. Se o alvo for atingido, o mi-go tenta agarrar a vítima (teste de FOR contra FOR na Tabela de Resistência para se libertar) e voa para o céu para deixá-la cair de certa altura ou carregá-la tão alto que rompa seus pulmões.

Veja o capítulo sobre **Tecnologia Alienígena** na pág 192 e o suplemento *Resection of Time* para mais detalhes.

MI-GO, os Fungos de Yuggoth

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAM	3D6	10-11
INT	2D6+6	13
POD	2D6+6	13
DES	4D6	14
Mov. 7/9 voando		PV 10-11

Bônus no Dano: +0

Armas: Tenazes 30%, dano 1D6+agarrar

Armadura: nenhuma, mas o corpo extraterrestre faz com que todas as armas perfurantes causem dano mínimo.

Feitiços: todos têm uma chance de INTx2 por cento de conhecer 1D3 feitiços.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade ao ver um mi-go vindo de Yuggoth ou de onde for.

Noitestripa

RAÇA SERVIÇAL INFERIOR

Coisas negras chocantes e toscas com superfície lisa e oleosa tal qual as baleias, chifres desagradáveis que se curvam em direção um ao outro, asas de morcego cujo bater não produzia sons, feias patas preênseis e caudas espinhosas que chicoteavam inútil e inquietantemente. E, o pior, elas jamais falavam ou gargalhavam, e nunca sorriam, pois não possuíam face para sorrir, mas só um vazio onde um rosto deveria existir. Tudo o que sempre faziam era agarrar e voar e titilar; esse era o jeito de ser dos noitestripas. – "The Dream Quest of Unknown Kadath", H. P. Lovecraft.

Noitestripas são criaturas das Terras dos Sonhos que servem a Nodens de várias maneiras, dentre elas segurando e carregando intrusos que são então atirados e deixados para morrer sem cerimônia nos mais lúgubres e horríveis lugares imagináveis. Noitestripas estão a postos nos lugares mais solitários das Terras dos Sonhos e saem à noite. Em eras passadas, eles habitavam também o Mundo Desperto, e podem ainda habitar. Eles não são muito inteligentes, mas compreendem algumas línguas (como a dos carniçais), e são amigáveis a algumas raças ocultas. Noitestripas tentam se aproximar sorrateiramente de suas vítimas, tomar suas armas e sobrepujá-las. Dois ou mais noitestripas podem somar suas forças para agarrar vítimas mais fortes.

Noitestripas só podem titilar em inimigos que estejam agarrados. Um ataque de titilar bem-sucedido é extremamente perturbador, pois os espinhos das caudas são afiados como navalhas e perigosos mesmo que suas sutis aplicações não causem dano: o alvo fica perplexo, humilhado, desorientado e mais e mais atento à ameaça maníaca. As caudas dos Noitestripas podem penetrar aberturas e orifícios, cortar as mais grossas roupas, e até mesmo encontrar os interstícios de armaduras de metal.

NOITESTRIPAS, os Sem-Face

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAM	4D6	14
INT	1D6	3-4
POD	3D6	10-11
DES	2D6+6	13
Mov. 6/12 voando	PV 12-13	

Bônus no Dano: +0

Armas: Agarrar 30%, dano agarrar para tilitar
Tilitar 30%, imobilizado por 1D6 rodadas

Armadura: 2 pontos de pele.

Feitiços: N.T.

Habilidades: Esconder 90%, Furtividade 90%.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade ao ver um noitestripa.

Pólipos Voadores

GRANDE RAÇA INDEPENDENTE

Uma horrível raça anciã de entidades meio polipoides e totalmente alienígenas... Eles eram apenas parcialmente materiais e tinham o poder de locomoção aérea, apesar da ausência de asas... Indícios de uma plasticidade monstruosa e de invisibilidade temporária... sons sibilantes singulares e pegadas colossais feitas de cinco marcas de dedo circulares parecem estar também associadas a eles. – "The Shadow out of Time", H. P. Lovecraft.

Esta espécie sem nome advinda do espaço veio para a Terra como conquistadora por volta de setecentos e cinquenta milhões de anos atrás. Construíram cidades basálticas com altas torres sem janelas e habitaram também três outros planetas do sistema solar. Na Terra, eles foram combatidos e finalmente expulsos para o fundo da terra pela Grande Raça de Yith, no entanto, por volta do período cretáceo (por volta de cinquenta milhões de anos atrás), eles saíram de seus covis subterrâneos e exterminaram a Grande Raça.

Os pólipos permanecem em suas cavernas e parecem satisfeitos em continuar por lá, aniquilando os

poucos seres que cruzam seus caminhos. As entradas de suas moradas se encontram normalmente nas partes mais fundas de antigas ruínas, onde há grandes poços selados por pedra. Nesses poços habitam ainda os pólipos, ferozes guerreiros alienígenas com uma enorme gama de ataques.

Eles possuem o poder de controlar grandes vendavais. Cada uma das habilidades de controle do vento custa um ponto de magia.

ATAQUE DE RAJADA DE VENTO: a rajada de vento tem um alcance inicial de 20 metros e um diâmetro de 10 metros. A forma do efeito é cilíndrica e emana do pólipo. O dano é igual ao bônus no dano do pólipo. O cilindro pode ser estendido além dos 20 metros iniciais, mas, a cada 20 metros extras, perde 1D6 de dano. Logo, um alvo a 39 metros leva 4D6 de dano e um a 41 metros leva 3D6 de dano. Vítimas da rajada de vento têm literalmente a pele arrancada de seus ossos, sua pele desidratada e açoitada pelo vento, e são arremessadas a uma distância em metros igual ao dano sofrido.

ATAQUE FIXADOR: usado para capturar presas e muito peculiar. Nesta forma, o ataque com vento tem 1.000 metros de alcance e pode soprar por caminhos tortuosos sem perder a força. Apesar de emanar do pólipo, o vento tem o peculiar efeito de sucção no alvo, diminuindo a velocidade dele e forçando a cada rodada um rolamento na tabela de resistência entre a FOR do alvo e metade do POD do pólipo. Caso o pólipo vença, a vítima não pode se afastar naquela rodada. Caso o alvo vença, ele pode se mover normalmente. A distâncias inferiores a 200 metros, o alvo deve fazer um teste de resistência contra o POD total do pólipo. O pólipo é capaz de se mover e realizar este ataque na mesma rodada, podendo então perseguir uma presa interessante ao mesmo tempo que a atrasa.

TEMPESTADE DE VENTO: um pólipo pode gerar um vendaval em conjunto com seus pares. A tempestade de vento tem a velocidade de um quilômetro por hora por ponto de POD dos pólipos participantes. A tempestade é localizada, perdendo 10 quilômetros por hora de força a cada 200 metros de distância dos pólipos. Um grupo de pólipos é capaz de produzir um furacão dentro de uma área de alguns quilômetros quadrados. Baseie o dano sofrido num rolamento de Sorte do alvo, começando por PODx5 e decrescendo para PODx4, PODx3 e assim por diante a cada 25 quilômetros por hora acima de 100 quilômetros por hora de vento. Cada alvo sofre 1D4 de dano a cada rolamento de Sorte que falhar.

ATAQUE COM TENTÁCULO: pólipos continuamente formam e dissolvem tentáculos em seus corpos. A cada rodada, role 2D6 para determinar o número de

tentáculos que podem atacar. O dano infligido por um tentáculo é sempre 1D10. Graças à natureza semicorpórea da criatura, o dano é aplicado diretamente aos pontos de vida do alvo, ignorando toda e qualquer armadura. O ferimento tem o aspecto de uma queimadura por vento ou pele ressecada.

INVISIBILIDADE: um pólipo pode ficar totalmente invisível por uma rodada, gastando um ponto de magia, mas ainda pode ser localizado, grosso modo, pelo constante assoviar nauseabundo que sempre acompanha esses seres. Qualquer um tentando acertar um pólipo invisível deve fazer um rolamento de Escutar bem-sucedido e também subtrair 50 pontos percentuais do seu ataque. Logo, um exímio atirador com 90% em Rifle que atira em um pólipo invisível tem 40% de chance de acertar o alvo, caso tenha sucesso no rolamento de Escutar.

Pólipos estão sempre entrando e saindo de um estado de invisibilidade. Mesmo que um pólipo não esteja totalmente invisível, seu POD é subtraído da chance de sucesso de todo e qualquer ataque sobre ele. Na rodada que estiver invisível, o pólipo não ataca com seus tentáculos, mas pode ainda usar seus ataques de vento ou fazer feitiços.

PÓLIPOS VOADORES,
Terrores da Escuridão Subterrânea

carac.	*rol.*	*média*
FOR	4D6+36	50
CON	2D6+18	25
TAM	4D6+36	50
INT	4D6	14
POD	3D6+6	16-17
DES	2D6+6	13
Mov. 8/12 voando		PV 38

Bônus no Dano: +5D6, mas somente para rajadas de vento

Armas: Tentáculos 85%, dano 1D10

Armadura: 4 pontos, mais invisibilidade. Os pólipos voadores alienígenas sofrem somente dano mínimo de armas físicas: uma arma de fogo cujo dano é 2D6+3 infligiria automaticamente apenas 5 pontos de dano em um pólipo, que seria reduzido em 4 pontos pela pele dura do monstro, causando um ponto de dano na criatura. Um ataque de empalamento da mesma arma duplicaria o dano mínimo de 5 para 10 e depois seria subtraído o valor da armadura, totalizando 6 pontos de dano. Armas mágicas e formas de energia como calor e eletricidade infligem dano normal.

Feitiços: role 1D20, se o rolamento for superior à inteligência do pólipo, ele não conhece feitiços. Caso contrário, o pólipo conhece o número de feitiços rolado no dado. O bondoso guardião escolhe os feitiços que achar apropriado.

Perda de Sanidade: 1D3/1D20 pontos de sanidade ao ver um pólipo.

Povo-Serpente

RAÇA MENOR INDEPENDENTE

Eles caminhavam levemente e sinuosamente eretos sobre membros protomamíferos, seus variegados corpos sem pelo se arqueavam com grande flexibilidade. Havia um sibilar alto enquanto iam e vinham. – "The Seven Geases", Clark Ashton Smith.

Eles pareciam serpentes eretas, com cabeças ofídicas e escamas, mas com dois braços e pernas. Possuíam caudas e, em seus melhores dias, trajavam túnicas. Yig é o maior deus do povo-serpente, pois é o pai de todas as serpentes. Alguns blasfemos escolheram, ao invés disso, orar para Tsathoggua em tempos antigos, mas foram destruídos por um deus vingativo milhões de anos atrás.

O primeiro reino do povo-serpente – Valusia – floresceu bem antes dos dinossauros caminharem sobre a Terra, por volta de duzentos e setenta e cinco milhões de anos atrás. Construíram cidades basálticas negras e travaram guerras, tudo isso antes ou durante o período Permiano. Eram grandes cientistas e feiticeiros, e dedicaram muito tempo a invocar demônios terríveis e criar venenos potentes. Com a chegada dos dinossauros duzentos e setenta e cinco milhões de anos atrás, o primeiro reino ruiu e o povo-serpente retirou-se para fortalezas nas profundezas do subterrâneo, a maior delas era Yoth. Nessa época, o povo serpente tornou-se também cientificamente avançado, capaz de manipular a vida em si.

Na pré-história humana, o povo-serpente ergueu seu segundo reinado no centro do continente Thuriano. Este sucumbiu ainda mais rápido que a Valusia, derrubado desta vez pelos humanos, que mais tarde reivindicaram as terras como suas. Seguidamente o povo-serpente recuou frente às hordas humanas até que sua última cidadela Yanyoga foi destruída em 10.000 a.C.

Alguns feiticeiros sobreviveram escondidos, bem como alguns grupos de anões de degenerados. Tais deformações provavelmente incluem um atavismo casual, uma pessoa-serpente totalmente capaz que ainda seja uma escolhida de Yig. Degenerados do povo-serpente provavelmente têm características reduzidas em até um terço. Some-se a isso a existência de certos elementos do povo-serpente – os hibernantes – que descansaram por milhares de anos ou mais. Ocasionalmente, esses indivíduos do povo-serpente acordam para a ruína dos homens. Essa terceira classe do povo-serpente é tipicamente mais inteligente e poderosa

do que seus irmãos escondidos, e frequentemente conhece grande feitiçaria.

O povo-serpente pode manusear todas as armas conhecidas pelo homem, segurando-as de modo eficaz em mãos com garras. Use as mesmas chances básicas dos humanos. Em combate corpo a corpo, um ataque de Mordida pode ser feito simultaneamente à maioria dos ataques com armas.

Um feitiço comum entre eles é uma ilusão que transforma a aparência do feiticeiro na de um humano normal, permitindo que ele se infiltre na sociedade humana.

Consulte o capítulo **Tecnologia Alienígena** na pág. 192 para mais informações sobre o povo-serpente.

POVO-SERPENTE, Atavismo Completo

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAM	3D6	10-11
INT	3D6+6	16-17
POD	2D6+6	13
DES	2D6+6	13
Mov. 8		PV10-11

Bônus no Dano: +0

Armas: Mordida 35%, dano 1D8 + veneno*

*POT igual à CON da pessoa-serpente

Armadura: 1 ponto em escamas

Feitiços: uma pessoa-serpente em forma completa conhece ao menos 2D6 feitiços apropriados; degenerados não costumam conhecer magia.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade ao ver uma pessoa-serpente.

Prole Disforme

RAÇA SERVIÇAL INFERIOR

Quando os homens de K'n-Yan desceram ao abismo negro de N'Kai com seus grandes holofotes atômicos, eles encontraram seres vivos – seres vivos que escorriam por canais de pedra e adoravam imagens de Tsathoggua em ônix e basalto. Mas eles não pareciam sapos como o próprio Tsathoggua. Muito pior – eles eram uma massa amorfa de lodo negro viscoso que assumia formas temporárias para variados fins. Os exploradores de K'n-Yan não pararam para observar detalhadamente, e aqueles que escaparam com vida selaram a passagem. – "The Mound", H. P. Lovecraft e Zealia Bishop.

Estes negros seres primordiais mudam de forma em um instante, desde massas sapoides até longas formas com centenas de pernas rudimentares. Eles conseguem escorrer mesmo por pequenas rachaduras e alongar suas extremidades à vontade. São próximos a Tsathoggua e frequentemente encontrados em seus templos ou em cavernas sombrias.

Devido à sua enorme fluidez e às incontáveis formas a seu dispor, cada um possui ao menos quatro formas de ataque que podem variar à vontade a cada rodada. Somente um de seus ataques é complexo, a mordida.

ATAQUE DE MORDIDA: o alvo é engolido instantaneamente. A cada rodada subsequente o alvo leva um ponto de dano por esmagamento, esse dano aumenta em um ponto a cada rodada (na segunda rodada, são dois pontos; na terceira, três; e assim por diante). Enquanto estiver engolido, o alvo não pode agir de maneira alguma, embora seus amigos possam tentar destruir a criatura para libertá-lo. Uma prole disforme pode fazer um ataque de mordida por rodada e pode continuar engolindo outros alvos até que tenha engolido vítimas cuja soma dos TAM seja igual ao seu próprio TAM. Enquanto estiver digerindo uma vítima, a prole não pode sair do lugar sem regurgitar o que tiver engolido.

PROLE DISFORME de Tsathoggua

carac.	*rol.*	*média*
FOR	1D6+6 até 6D6+6	9-27
CON	3D6	10-11
TAM	1D6+12 até 6D6+12	15-33
INT	2D6+6	13
POD	3D6	10-11
DES	2D6+12	19
Mov. 12		PV 13-22

Média do Bônus no Dano: +1D6 até +3D6

Armas: Chicote* 90%, dano 1D6

Tentáculo** 60%, dano bd
Contusão*** 20%, dano especial
Mordida 30%, dano especial
* pode tentar Agarrar em vez de infligir dano, alcance sempre igual ao TAM em metros.
** pode atingir 1D3 oponentes na mesma rodada e pode tentar Agarrar ao invés de infligir dano, alcance igual ao TAM em metros.
*** sempre com 20% de chance, dano igual a 2D6 ou ao atual bônus no dano do espécime, o que for maior.

Armadura: são imunes a todas as armas físicas e até armas mágicas, ferimentos simplesmente fazem com que eles se reconstituam depois de atingidos. Feitiços podem afetá-los, bem como fogo, produtos químicos e outras formas de energia.

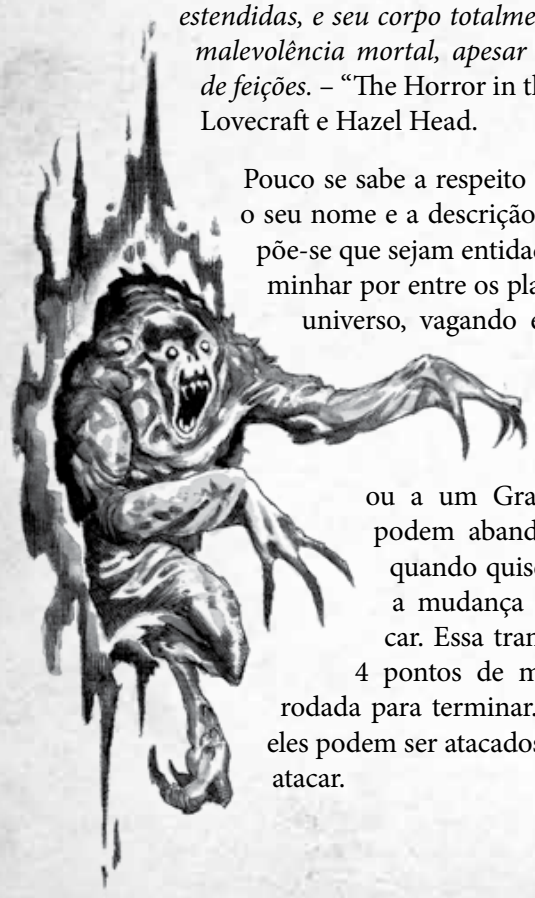
Feitiços: uma prole disforme conhece um feitiço se for feito um rolamento inferior a INT+POD num D100. Poucas proles conhecem vários feitiços.

Perda de Sanidade: 1/1D10 pontos de Sanidade ao ver uma prole disforme.

Rastejadores Dimensionais

RAÇA MENOR INDEPENDENTE

Eis que se arrastava até ele no escuro a gigantesca, blasfema forma de uma coisa nem totalmente macaco, nem completamente inseto. Seu couro pendia frouxo sobre o esqueleto, e sua rudimentar cabeça rugosa, de olhar parado, balançava tonta de um lado para o outro. Suas patas dianteiras eram alongadas, com garras estendidas, e seu corpo totalmente rijo, com uma malevolência mortal, apesar da ausência total de feições. – "The Horror in the Museum", H. P. Lovecraft e Hazel Head.



Pouco se sabe a respeito destes seres, salvo o seu nome e a descrição de uma pele. Supõe-se que sejam entidades capazes de caminhar por entre os planos e mundos do universo, vagando entre os planetas, sem se fixarem. Ocasionalmente servem a um Deus Exterior ou a um Grande Antigo. Eles podem abandonar um planeta quando quiserem, assinalando a mudança por um leve piscar. Essa transição custa a eles 4 pontos de magia e leva uma rodada para terminar. Nesse momento, eles podem ser atacados, mas não podem atacar.

Um rastejador pode levar objetos ou outros seres com ele quando vai para outra dimensão. Segurando o objeto desejado em suas garras e gastando um ponto de magia extra para cada 10 pontos de TAM do objeto ou criatura que ele estiver segurando, a coisa é levada com ele. Seres e objetos levados jamais são reencontrados.

RASTEJADORES DIMENSIONAIS, o Algoz Assassino

carac.	*rol.*	*média*
FOR	2D6+12	19
CON	3D6+6	16-17
TAM	2D6+12	19
INT	2D6	7
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Mov. 7		PV 18

Bônus no Dano: +1D6

Armas: Garra* 30%, 1D8 + bd
*pode atacar com ambas as patas dianteiras de uma só vez utilizando o mesmo valor de DES.

Armadura: 3 pontos de pele grossa.

Feitiços: um rastejador sabe um feitiço para cada ponto de INT acima de 9.

Perda de Sanidade: 0/1D10 pontos de sanidade por ver um rastejador dimensional.

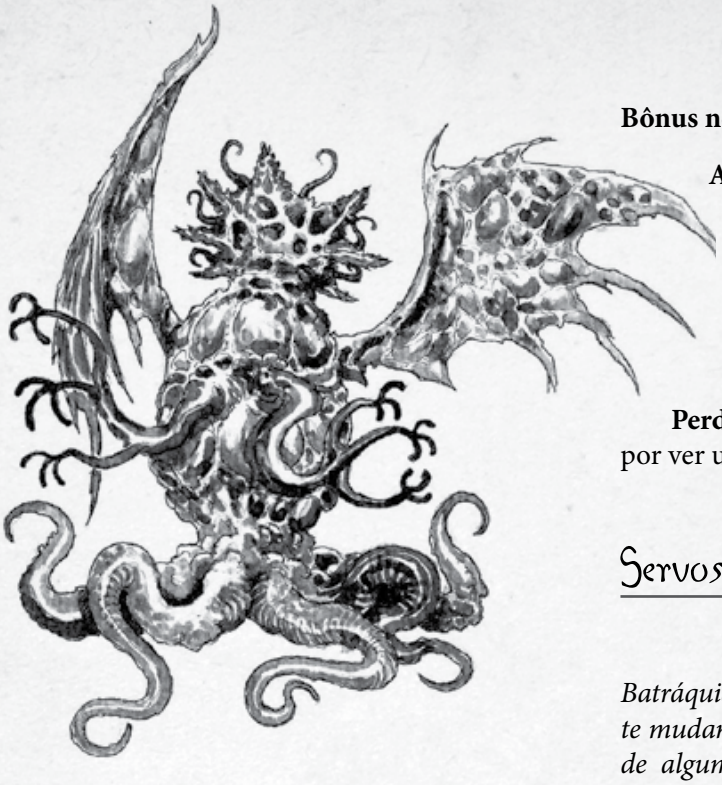
Seres Ancestrais

RAÇA MENOR INDEPENDENTE

Eram tais como um objeto sulcado em forma de barril com finos braços horizontais radiando como aros de um anel central, com bulbos ou nós verticais que se projetavam acima e abaixo do barril. Cada um desses nós era o centro de um sistema que terminava em cinco braços longos, planos e triangulares distribuídos ao seu redor como os braços de uma estrela-do-mar. – "Dreams in the Witch House", H P Lovecraft.

Uma descrição bem completa de um destes seres aparece em "Nas Montanhas da Loucura", também de Lovecraft, mas é longa demais para ser incluída aqui. Ela nota que a entidade tem por volta de dois metros e meio, com um torso de quase 2 metros, e que possui asas dobradas que se recolhem perfeitamente para dentro de frestas. Nesse conto, se referem a essa raça como *Os Antigos*. Seres ancestrais se comunicam por assobios sibilantes e podem se orientar sem luz.

Seres ancestrais vieram para Terra há bilhões de anos e podem ter acidentalmente dado início à vida terrestre. Eles criaram os ímpios shoggoths para lhes



servir como escravos. Sua raça começou a degenerar antes do surgimento do homem e perdeu ao menos parcialmente a capacidade de voar pelo espaço com suas asas membranosas. Após inúmeras guerras com outras raças, principalmente os mi-go e as crias celestiais, e a rebelião dos seus antigos escravos, os *shoggoths*, os anfíbios seres ancestrais foram eventualmente expulsos para a Antártida há alguns milhões de anos, onde sua última cidade permanece congelada sob uma geleira. Sua civilização foi eventualmente dizimada pelo frio da era do gelo. Os seres ancestrais estão extintos em terra, mas ainda podem existir colônias nas águas mais profundas. Podem também ser vistos por viajantes do tempo, e seres ancestrais não degenerados podem viver ainda entre as estrelas.

No combate corpo a corpo, um ser ancestral pode usar todos os cinco tentáculos ao mesmo tempo, mas não mais de três contra o mesmo oponente. Uma vez que um tentáculo agarrar, ele se prende à vítima e, a cada rodada seguinte, a vítima perde, por constrição e esmagamento, pontos de vida iguais à metade do bônus no dano do ser ancestral. Consulte também o capítulo **Tecnologia Alienígena** na pág. 192 e especialmente a campanha *Beyond the Mountais of Madness* para mais detalhes.

SERES ANCESTRAIS,
Construtores de Cidades em Eras Passadas

carac.	*rol*	*média*
FOR	4D6+24	38
CON	3D6+12	22-23
TAM	8D6	28
INT	1D6+12	15-16
POD	3D6	10-11
DES	3D6+6	16-17
Mov.8/10 voando		PV 25-26

Bônus no Dano: +3D6

Armas: Tentáculos 40%, dano por constrição igual à metade do bd

Armadura: 7 pontos de pele.

Feitiços: cada um tem INTx3 chance de saber 1D4 feitiços apropriados.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de sanidade por ver um ser ancestral.

Servos dos Deuses Exteriores

RAÇA SERVIÇAL SUPERIOR

Batráquias criaturas que pareciam estar constantemente mudando de forma e aparência, das quais emanava, de alguma maneira que eu não pude discernir, um uivo fantasmagórico, um assovio. – "The Lurker at the Threshold", August Derleth.

Esses seres amorfos progridem rolando ou rastejando. Eles lembram sapos, bem como lulas ou polvos. Sua forma inconstante é difícil de descrever exatamente.

Servos acompanham seus mestres obedientemente, apesar de serem encontrados com mais frequência na corte de Azathoth. Esses são os demônios flautistas, que tocam melodias em suas flautas ao som das quais seus mestres dançam. Por vezes, eles também tocam para grupos de cultistas, como uma forma de ladainha de fundo, ou no intuito de convocar uma variedade de divindades, etc.

O deus ou qualquer divindade aparece 1D3+1 rodadas depois de o arauto anunciá-lo e desaparece quando desconjurado pelo arauto ou 2D6 rodadas depois da morte do arauto ou quando bem lhe aprouver. Convocar custa ao arauto um ponto de magia, mais um ponto a cada cinco rodadas que o ser convocado permanecer.

SERVOS dos Deuses Exteriores

carac.	*rol.*	*médias*
FOR	4D6	14
CON	3D6+6	16-17
TAM	4D6+6	20
INT	5D6	17-18
POD	2D6+12	19
DES	3D6+6	16-17
Mov. 7		PV 18-19

Bônus no Dano: +1D6

Armas: Tentáculos* 45%, dano bd x2**
**2D6 deles realizam o ataque; **mínimo absoluto de 1D6*

Armadura: não possui, mas nenhuma arma física pode ferir um deles; magia e armas mágicas dão dano normal; regeneram 3 pontos de vida por rodada até a morte.

Feitiços: cada um conhece ao menos 1D10 feitiços, sempre incluindo 1D10 feitiços de Convocar/Aprisionar e Chamar.

Perda de Sanidade: 1/1D10 pontos de Sanidade ao ver um servo.

Shaggai, Insetos de

RAÇA MENOR INDEPENDENTE

Apesar de voarem muito rápido, eu pude, com a percepção aumentada pelo terror, discernir muito mais detalhes do que eu gostaria. Aqueles olhos imensos sem pálpebras que me encaravam com ódio; as gavinhas articuladas que pareciam se entrelaçar na cabeça em cósmicos ritmos; as dez pernas, cobertas de tentáculos brilhantes e dobradas sob o baixo-ventre pálido; e as asas sulcadas semicirculares cobertas de escamas triangulares – tudo isso não é capaz de transmitir o horror que dilacera a alma e que se lançou sobre mim. Eu vi as três bocas daquela coisa se moverem apetecidas e, logo, ela estava sobre mim. – "The Insects from Shaggai", Ramsey Campbell.

Estes seres insectoides nunca se alimentam, pois vivem de fotossíntese e passam o tempo em decadência, na apreciação estética da anormalidade e na tortura das suas muitas raças escravizadas. Shans, como também são chamados, são extremamente longevos, levando séculos para atingir a maturidade, e são cientificamente avançados. Eles possuem muitos armamentos e dispositivos que operam focalizando o poder da mente (pontos de magia). Os shans veneram Azathoth com diversos rituais complexos e sistemas de tormento.

Os shans são agora uma raça fugitiva. Shaggai foi, ele mesmo, destruído por uma grande catástrofe, mas muitos shans escaparam em templos feitos de metal cinza indestrutível, teletransportando-os para outros mundos. A atmosfera da Terra contém algum componente que impede os shans de se teletransportarem para fora depois que chegaram aqui e também faz com que um shan não possa voar grandes distâncias.

Os insectoides que agora habitam a Terra trouxeram com eles certos seres do planeta Xiclotl como escravos e guardas. Certa vez, eles comandavam um culto humano pagão dedicado a encontrar sacrifícios a Azathoth. A maior colônia de shans fica perto de Goatswood, uma vila no Vale de Severn na Inglaterra (consulte o livro *Goatswood & Less Pleasant Places*).

ATAQUE MENTAL: shans são parasitários e não completamente materiais. Uma dessas criaturas do tamanho de um pombo pode voar diretamente através de tecido humano até o cérebro da vítima, por onde rasteja e lê as memórias do hospedeiro, afeta certos processos mentais e insere memórias específicas e ideias próprias. Durante o dia, o inseto não é ativo no cérebro, deixando a vitima agir mais ou menos como queira. Mas, à noite, o shan acorda e começa a implantar memórias. Ele pode implantar visões demolidoras de Sanidade que o próprio inseto tenha presenciado ou inserir fragmentos de memória para atiçar a vítima a executar determinadas ações. Eventualmente o hospedeiro é hipnotizado de modo a ajudar o shan de bom grado. Frequentemente esse controle progressivo leva a vítima à loucura delirante, o que a torna um hospedeiro impróprio.

ATAQUE COM CHICOTE NEVRÁLGICO: o chicote nevrálgico é um pequeno dispositivo tecnológico que projeta um feixe tremeluzente de cor pálida. Quando a luz atinge um alvo, compare os pontos de magia do shan com o do alvo. Se o shan vencer, o alvo é tomado por uma dor intensa e não é capaz de fazer nada além de se contorcer no chão até que a arma seja desligada. Se o ataque falhar, o alvo ainda sente dor e seus rolamentos de habilidades são efetivamente reduzidos em 20% pelas próximas 24-CON horas. A cada rodada, a criatura pode tentar novamente o ataque.

INSETOS DE SHAGGAI, Parasitas Mentais

carac.	*rol.*	*média*
FOR	1D3	2
CON	1D3	2
TAM	1	1
INT	3D6+6	16-17
POD	5D6	17-18
DES	2D6+24	31
Mov. 4/40 voando		PV 2

Bônus no Dano: N.T.

Armas: Fundir Mente 60%, dano é um controle progressivo após o inseto entrar no cérebro da vítima
Chicote Nevrálgico 50%, dano especial

Armadura: nenhuma.

Feitiços: role um D20 – se o resultado for igual ou menor que a INT do shan, o resultado é o número de feitiços conhecidos por ele, normalmente incluindo Chamar Azathoth.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade ao ver um shan.

Possuem um extremo temor dos noitestripas e sempre se afastam deles. Shantaks podem voar pelo espaço e são conhecidos por levarem cavaleiros incautos diretamente ao trono de Azathoth.

SHANTAKS, Montarias Elefantinas

carac.	*rol.*	*média*
FOR	4D6+20	34
CON	2D6+6	13
TAM	4D6+36	50
INT	1D6	3-4
POD	3D6	10-11
DES	2D6+3	10
Mov. 6/30 voando		PV 32

Bônus no Dano: +4D6

Armas: Mordida 55%, dano 2D6+2

Armadura: 9 pontos de pele.

Feitiços: nenhum.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade ao ver um shantak.

Shantaks

RAÇA SERVIÇAL INFERIOR

Nenhum pássaro ou morcego conhecido em outro lugar da Terra... pois eles eram maiores que elefantes e tinham cabeças como as de um cavalo... O pássaro Shantak possui escamas ao invés de penas, e tais escamas são escorregadias. – "The Dream Quest of Unknown Kadath", H. P. Lovecraft.

Shantaks se aninham em buracos cavernosos, e suas asas são cobertas de escarcha e salitre. São sempre descritos como barulhentos e repulsivos, e são usados como montaria por diversos servos dos Deuses Exteriores.

Shoggoths

RAÇA SERVIÇAL INFERIOR

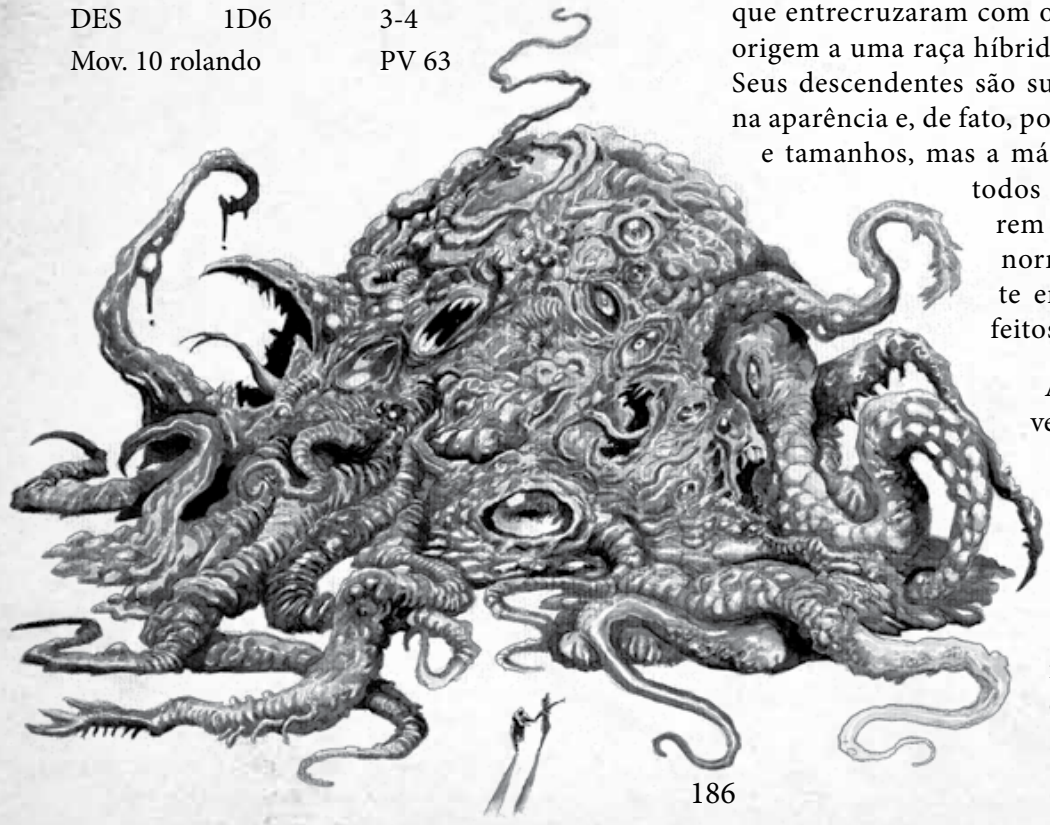
O pesadelo, coluna plástica e terrível de fétida iridescência negra fluía compacta avante... Uma coleção de bolhas protoplásmicas, levemente luminescentes e com miríades de olhos temporários se compondo e decompondo como pústulas de luz esverdeada por toda a fronte que preenchia o túnel e que se lançava sobre nós, esmagando os frenéticos pinguins e rastejando sobre o chão cintilante o qual ele e seus iguais haviam livrado tão malignamente de toda a sujeira. Vinha ainda aquele esdrúxulo grito zombeteiro: "Tekeli-li! Tekeli-li!" – "At lhe Mountains of Madness", H. P. Lovecraft.

Shoggoths estão entre os mais horríveis de todo os monstros de Lovecraft. O próprio Abdul Alhazred tentou desesperadamente afirmar que não havia um sequer sobre a Terra, salvo em sonhos tresloucados. Shoggots são frequentemente encontrados como servos de abissais e de outras raças, e são anfíbios. Eles são servos grosseiros na melhor das hipóteses, sempre se tornando mais e mais inteligentes, mais e mais revoltosos, mais e mais miméticos. Eles combateram seus antigos criadores, os seres ancestrais, em uma rebelião. Comunicam-se de qualquer maneira que seus mestres queiram, formando órgãos especiais com esse propósito.

Um shoggoth típico é, *grosso modo*, uma esfera de 4 metros e meio de diâmetro quando flutua livremente. Em combate, cobre uma área de 5 metros quadrados. Todos na área são atacados separadamente, e todos devem ter sucesso num rolamento de FOR contra a FOR do shoggoth na Tabela de Resistência ou serão feitos em pedaços. Se o shoggoth atacar mais de um alvo, ele deve dividir sua FOR entre todos os alvos. Aqueles presos no interior de um shoggoth só podem atacar na rodada em que tiverem sucesso num rolamento de FOR ou menos num D100. A cada rodada em que uma vítima permanecer dentro de um shoggoth, ela perde pontos de vida igual ao bônus no dano da criatura, um dano descritível como ruptura, esmagamento e ser sugado em pedaços.

SHOGGOTHS, Iridescências Fétidas

carac.	*rol.*	*média*
FOR	18D6	63
CON	12D6	42
TAM	24D6	84
INT	2D6	7
POD	3D6	10-11
DES	1D6	3-4
Mov. 10 rolando		PV 63



Bônus no Dano: +8D6

Armas: Esmagar 70%, dano igual ao bd

Armadura: nenhuma, mas (1) fogo e eletricidade infligem apenas metade do dano; (2) armas físicas, como armas de fogo, infligem apenas um ponto de dano, empalando ou não; (3) regenera 2 pontos de vida por rodada.

Feitiços: normalmente nenhum.

Perda de Sanidade: 1D6/1D20 pontos de Sanidade ao ver um shoggoth.

Tcho-Tchos

RAÇA SERVIÇAL INFERIOR

Nossos agressores... eram uma horda de pequenos homens, o maior deles com menos de um metro e trinta, com olhos singularmente pequenos afundados em cabeças que pareciam redomas desprovidas de pelos. Esses... agressores caíram sobre o grupo e mataram homens e animais com suas espadas brilhantes quase antes dos nossos homens serem capazes de se armar. – "The Lair of the Star-Spawn", August Derleth e Mark Schorer.

O maldito platô de Tsang no Tibete é uma das incursões da terrível Leng em nosso espaço-tempo. Nele e em outras regiões remotas habitam as tribos dos Tcho-Tchos. Nos primórdios do tempo, Chaugnar Faugn fez uma raça de seres, os Miri Nigri, para servi-lo. Os Miri eram uma raça de anões feitos da pele de anfíbios primitivos. Dizem que os Tcho-Tchos são descendentes de humanos que entrecruzaram com os horríveis Migri, dando origem a uma raça híbrida de intenções maldosas. Seus descendentes são superficialmente humanos na aparência e, de fato, possuem diversos costumes e tamanhos, mas a mácula dos Miri amaldiçoa todos os Tcho-Tchos a nascerem com metade da sanidade normal, a qual é rapidamente erodida por cerimônias e feitos horrendos.

As várias tribos Tcho-Tchos veneram diversos Grandes Antigos, não somente Chaugnar Faugn. Um sacerdote ou um acólito Tcho-Tcho conhece ao menos três feitiços, incluindo usualmente um feitiço Contatar Divindade e Sinal dos Voors.

Use características humanas, divida a SAN por dois para as crianças e reduza a zero nos adultos.

Vampiro de fogo

RAÇA SERVIÇAL INFERIOR

Surgiram como milhares de pontos de luz diminutos ... A miríade de pontos de luz eram entes de fogo! Onde tocavam, o fogo brotava. – "The Dweller in Darkness", August Derleth.

São servos de Cthugha e, como ele, habitam a estrela Formalhaut ou seus arredores. Vêm a Terra quando convocados ou na companhia de Cthugha. Parecem ser um tipo de gás ou plasma inteligente, que é um conceito comum dos Mitos.

ATAQUE DUPLO: vampiros de fogo atacam tocando suas vítimas e podem fazer objetos inflamáveis queimar ao toque. Eles ferem os humanos por choque térmico. Para determinar o dano causado pelo choque térmico, role 2D6 para o ataque do vampiro e compare esse valor com a CON do alvo na tabela de resistência. Caso o vampiro vença, o alvo perde em pontos de vida o número rolado no ataque. Caso o alvo tenha sucesso, ele perde a metade (arredondada para cima) do valor rolado no ataque.

No mesmo ataque, o vampiro pode tentar roubar pontos de magia de seu alvo: compare os pontos de magia do vampiro com os do seu alvo na tabela de resistência e, se o vampiro vencer, ele rouba 1D10 pontos de magia do alvo. Se o vampiro perder, ele perde um de seus próprios pontos de magia. Logo, em cada ataque de um vampiro do fogo, role duas vezes na tabela de resistência: uma para determinar o dano por fogo e uma para determinar a perda de pontos de magia.

VAMPIROS DE FOGO, os Instigadores do Fogo

carac.	*rol.*	*média*
FOR	N.T.	N.T.
CON	2D6	7
TAM	1	1
INT	3D6	10-11
POD	2D6+6	13
DES	3D6+6	16-17
Mov. 11 voando		PV 4

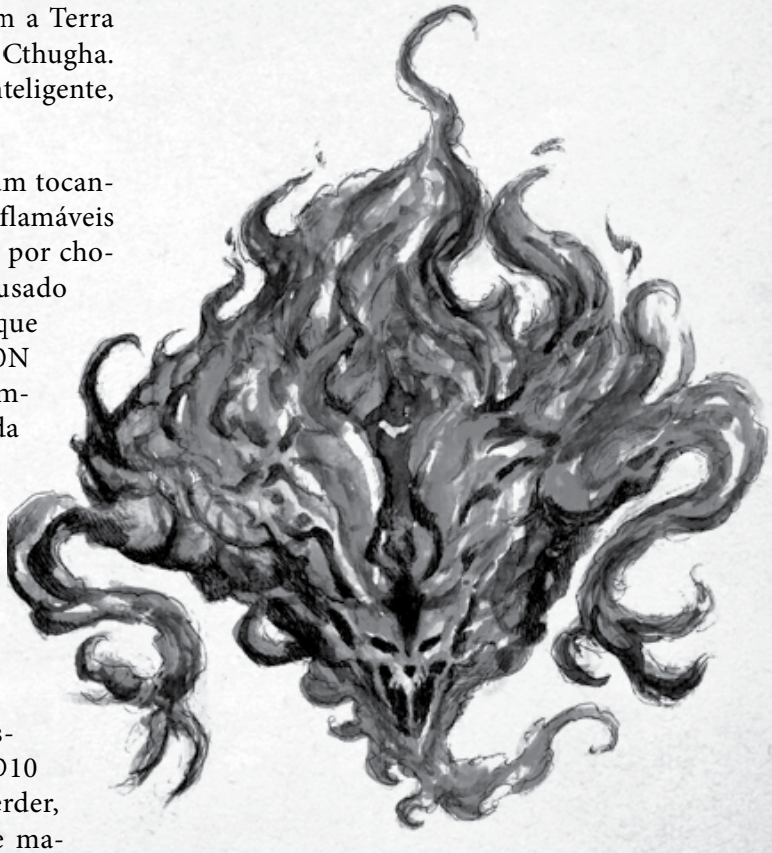
Bônus no Dano: N.T.

Armas: Toque 85%, dano 2D6 (ou metade) de queimadura + perda de pontos de magia

Armadura: a maioria das armas físicas não pode feri-los, incluindo balas, etc. Água inflige ao vampiro de fogo um ponto de dano para cada litro e meio derramado sobre ele, um extintor de incêndio portátil típico dá 1D6 pontos de dano e um balde de areia, 1D3.

Feitiços: vampiros de fogo com um POD de 17 ou mais tem ao menos 1D3 feitiços.

Perda de Sanidade: ver um vampiro de fogo não causa perda de sanidade.



Vampiros Estelares

RAÇA MENOR INDEPENDENTE

O fraco contorno de uma presença surgiu; os contornos cheios de sangue daquele despercebido errante das estrelas. Era vermelho e gotejava; uma imensidão móvel de geleia pulsante; uma bolha escarlate com uma miríade de troncos tentaculares que sacudia e ondulava. Havia ventosas nas pontas dos apêndices, e estes se abriam e fechavam com uma luxúria voraz. ... A coisa era inchada e obscena; um volume sem cara, sem face, sem olhos e com um apetite voraz e garras gigantescas de um mostro estelar. O sangue humano de que havia se alimentado revelava contornos até então invisíveis daquele glutão. – "The Shambler from the Stars", Robert Bloch.

Essas coisas asquerosas são normalmente invisíveis, sua presença assinalada somente por um tipo de riso faminto de escárnio. Depois de se alimentar, eles se tornam visíveis pelo sangue que beberam. Convocados dos confins do espaço, alguns podem ser controlados a fim de servir a poderosos feiticeiros ou outros seres.

Em um ataque, 1D4 presas podem segurar de uma vez um alvo. O sangue da vítima será então drenado, esteja ela morta ou não. Vítimas vivas perdem 1D6 de FOR por rodada, graças à perda de sangue. Se não morrer, a vítima se recupera dessa perda rapidamente, em três dias ou menos.

Quando a criatura está invisível, divida por dois a chance de ela ser acertada, mesmo que ela esteja fazendo barulho. Após se alimentar, o vampiro estelar permanece visível por seis rodadas, enquanto o sangue é metabolizado em um equivalente transparente. Enquanto puder ser visto, ataques podem ser feitos com a chance normal de acerto.

VAMPIROS ESTELARES, Devoradores Invisíveis

carac.	*rol.*	*médias*
FOR	4D6+12	26
CON	2D6+6	13
TAM	4D6+12	26
INT	3D6	10-11
POD	1D6+12	15-16
DES	1D6+6	9-10
Mov. 6/9 voando		PV 20

Bônus no Dano: +2D6

Armas: Presas 40%, dano 1D6 + bd
Mordida 80%, dano 1D6 pontos de FOR drenados por rodada

Armadura: 4 pontos de pele. Balas infligem somente metade do dano no tegumento extraterreno do vampiro estelar.

Feitiços: embora ataques mágicos sejam pouco usuais, um rolamento de INTx3 ou menos em um D100 significa que o vampiro estelar conhece 1D3 feitiços.

Perda de Sanidade: 1/1D10 pontos de Sanidade ao ver um vampiro estelar ou experimentar seu ataque.

Xiclotl, Seres de

RAÇA MENOR INDEPENDENTE

Eu quase tinha colidido, pensei, com uma árvore metálica cinza... de quase 5 metros de altura com grossos galhos cilíndricos... cilindros que se dividiam em seis extensões circulares achatadas. Poderia ter sido apenas uma distorção natural, e tal explicação poderia também dar conta do estranho arranjo dos galhos em um círculo perfeito no topo do tronco, mas eu não pude pensar em nenhuma explicação natural quando os galhos próximos a mim repentinamente se estenderam ameaçadoramente em minha direção, e, do topo do que eu presumi ser um tronco, surgiu um oval indistinto... um orifício aberto no topo. – "The Insects from Shaggai", Ramsey Campbell.

Estes alienígenas carnívoros vieram do planeta Xiclotl. Os xicloteanos foram escravizados pelos insetos de Shaggai por causa de sua grande força e intelecto inferior, e são utilizados como trabalhadores braçais. No seu mundo, os xicloteanos adoram uma espécie legendária de ser-planta, periodicamente sacrificando voluntários.

ATAQUES: xicloteanos podem usar simultaneamente os seis tentáculos em combate em uma mesma rodada. Cada tentáculo causa dano igual à metade do bônus no dano da criatura.

Uma vez agarrada, a vítima tem de fazer um rolamento bem-sucedido de FOR contra FOR na Tabela de Resistência, ou a vítima é levada à boca do ser na rodada seguinte. Um xicloteano pode engolir uma criatura por vez, mas não pode engolir nada com mais de um terço de seu TAM. Normalmente um xicloteano despedaça os alvos grandes demais para serem engolidos. Vítimas engolidas inteiras levam dano igual ao bônus no dano do devorador a cada rodada.

Após o xicloteano ter comido alvos que somem em TAM o seu próprio TAM, ele não pode engolir mais, mas pode continuar lutando.

XICLOTL, Seres de

carac.	*rol.*	*média*
FOR	6D6+30	51
CON	3D6+24	34-35
TAM	4D6+30	44
INT	2D6	7
POD	3D6	10-11
DES	4D6	14
Mov. 8		PV 39-40

Bônus no Dano: +5D6

Armas: Tentáculos 50%, segurar + ½ bd
Engolir Inteiro inflige o bônus no dano a cada rodada a partir da próxima

Armadura: 8 pontos de pele.

Feitiços: usualmente nenhum.

Habilidades: Esconder 60%, Furtividade 60%, Sentir Localização 50%.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade ao ver um ser de Xiclotl.

Monstros e Seus Tipos

RAÇAS INDEPENDENTES

Aranhas de Leng
Bestas Lunares
Cães de Tíndalos
Carniçais
Cores Vindas do Espaço
Ctônicos
Dholes
Ghasts
Gnoph-Keh
Grande Raça de Yith
Grande Raça, Nova
Gugs
Lloigor
Mi-go – Fungos de Yuggoth
Pólipos Voadores
Povo-Serpente
Rastejadores Dimensionais
Seres Ancestrais
Shaggai, Insetos de
Shoggoths
Vampiros Estelares
Xiclotl, Seres de

RAÇAS SERVIÇAIS

Abissais
Byakhee
Coisa-rato
Cria Negra
Cthulhu, Cria Celeste de
Glaaki, Servos de
Habitantes da Areia
Horror Caçador
Noitestripa
Prole Disforme
Servos dos Deuses Exteriores
Shantaks
Tcho-Tchos
Vampiro de Fogo

Pronúncia dos Nomes dos Mitos

As pronúncias aqui indicadas não são oficiais, mas representam a forma como dizemos os nomes das criaturas e divindades dos Mitos. Lovecraft criou nomes por vezes impronunciáveis, no intento de passar sua origem alienígena. Alguns dos nomes neste quadro se encontram no capítulo sobre as divindades.

Como os nomes foram descritos por falantes de língua inglesa, muitas vezes eles possuem sons estranhos ao português, como é o caso do "th", que não possui correspondente em português. Neste quadro, indicamos uma pronúncia em português.

As consoantes são sempre duras, não existe um "i" reduzido ao final de consoantes mudas, exceto em lugares indicados por uma apóstrofe ('). As sílabas escritas em maiúsculas são tônicas (acentos não indicam tonicidade para efeitos deste quadro). Os "s" são sempre sibilantes. Os "h" na coluna de pronúncia são sempre pronunciados, como em "hacker". As vogais, quando curtas, são escritas normalmente, quando abertas, levam acento agudo e, quando longas, são duplicadas. Vogais longas, ainda que existentes na língua portuguesa, não são comumente destacadas como um tipo de vogal, para realizar o seu som, basta estender um pouco o tempo de duração da vogal.

Entidade	***Pronúncia***
Abhoth	AB-hót
Atlach-Nacha	AT-latch NAA-tcha
Azathoth	A-za-tót
Bast	BAST
Bokrug	BOO-krug
Byakhee	Bii-AA-kii
Chaugnar Faugn	CHAG-nar FÓN
Ctônico	CTOO-ni-co
Cthugha	CTUUG-ha
Cthulhu	CTUU-luu
Cyaegha	ci-AE-ga
Dagon	DAA-gón
Daoloth	DAA-o-lót
Dhole	DO-le
Eihort	EI-hort
Ghast	GAST
Ghatanothoa	ga-ta-no-TOO-a
Glaaki	GLAA-kii
Gnoph-Keh	nóf-KEE
Gug	GUG
Hastur	has-TUUR
Hydra	II-dra
Hypnos	IP-nos
Ithaqua	II-ta-qua
Lloigor	LÓI-goor
Mi-Go	MII-goo
Nodens	NOO-denz
Nyarlathotep	ni-ar-LA-to-tép
Nyogtha	ni-ÓG-ta
Quachil Uttaus	QUA-tchil u-TAUS
Rhan-Tegoth	ran-TEE-gót
Shaggai	cha-GAI
Shantak	CHAN-tak
Shoggoth	CHOO-gót
Shub-Niggurath	chub-NII-gu-rat
Shudde M'ell	chu-de-MEL
Tcho-Tcho	TCHOO-tchoo
Tíndalos	TIN-da-los
Tsathoggua	tsa-TÓ-gua
Tulzscha	TULZ-tcha
Ubbo Sathla	UU-bo SA-tla
Xiclotl	CHI-clót'l
Y'golonac	ii-GOO-lo-nak
Yibb-Tstll	iib-TIST'L
Yig	IIG
Yog-Sothoth	IÓG-só-tót
Yuggoth	IU-gót
Zhar	ZAR

"É absolutamente necessário, para a paz de espírito e segurança da humanidade, que alguns dos cantos escuros e terríveis da terra, e intragáveis profundezas não sejam incomodadas, a fim de que anormalidades adormecidas não despertem para a vida ressurgente e pesadelos que sobreviveram de maneira blasfema se contorçam e se espalhem muito além de suas tocas negras em novas e maiores conquistas."

– "Nas Montanhas da Loucura", H. P. Lovecraft.

Escala Comparativa

Aranha de Leng

Besta Lunar

Abissal

Pai Dagon

Nyogtha

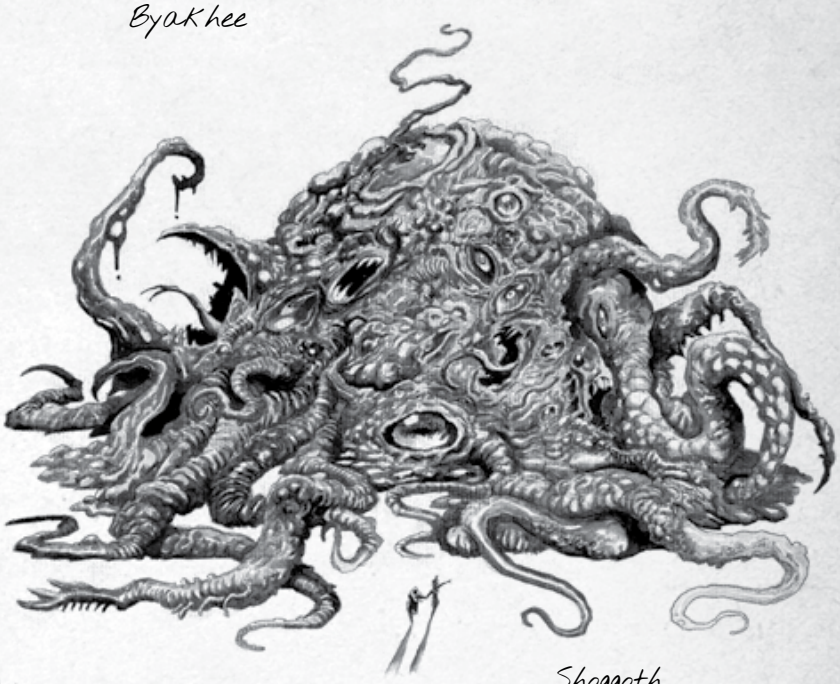
Pólipo Voador

Horror Caçador

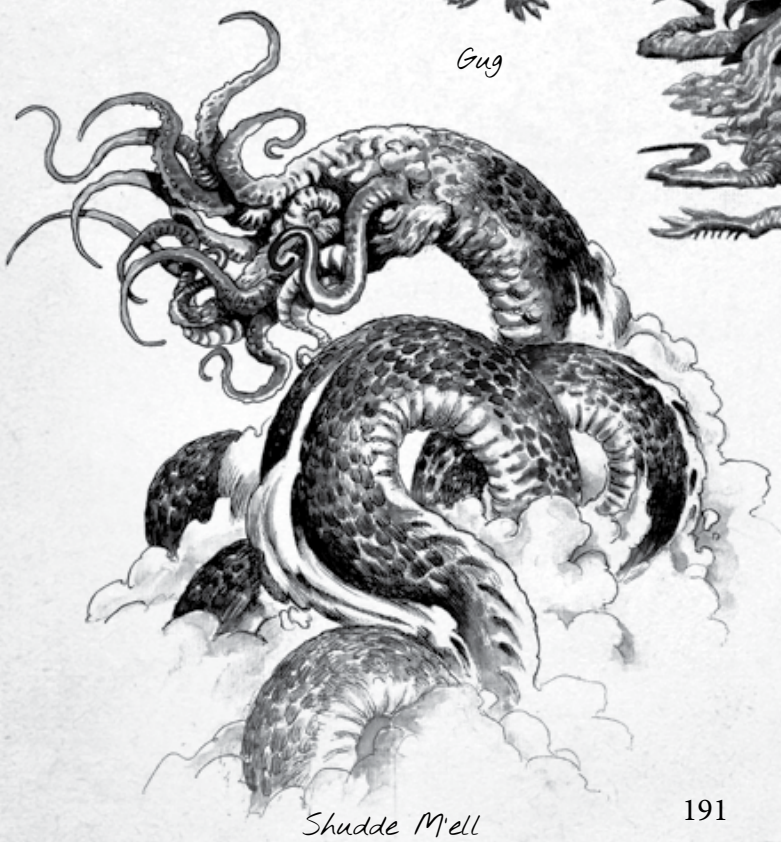
Noitestripa

Byakhee

Gug



Shoggoth



Shudde M'ell

Mi-Go

Ser Ancestral

Yiithiano

Vampiro Estelar

Cria Negra

Tecnologia Alienígena

Um resumo das tecnologia de quatro raças alienígenas: Seres Ancestrais, Mi-Go, Povo-Serpente e Yithianos. Bem como observações sobre outras raças.

Embora a maioria dos investigadores veja as criaturas dos Mitos como monstros, a verdade é que muitas delas são parte de sociedades tecnologicamente avançadas. Este capítulo discute as tecnologias de quatro raças avançadas: os seres ancestrais, os mi-go, o povo-serpente e os Yithianos, além de algumas notas sobre outras raças.

Seres Ancestrais

Há um bilhão de anos, os seres ancestrais chegaram à Terra, trazendo com eles sua tecnologia, que era centenas de anos mais avançada do que a tecnologia desenvolvida pelos humanos no início do século XXI. Eles eram capazes de criar vida com sua tecnologia, e alguns acreditam que a vida na Terra tenha sido criada por eles.

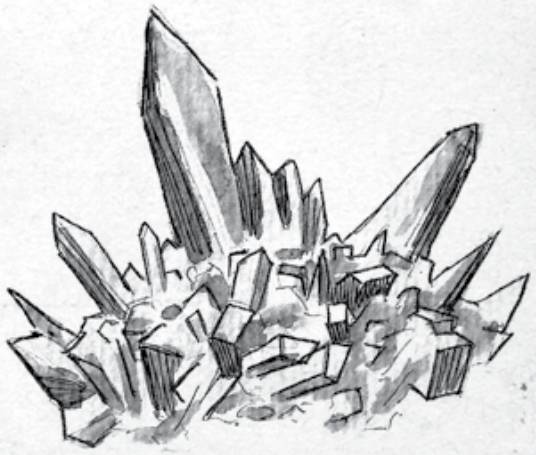
Entretanto, com o passar dos milênios, a sociedade dos seres ancestrais se degenerou. As suas tecnologias mais avançadas, assim como a capacidade de voar pelo espaço sem precisar de máquinas, foram esquecidas. Depois de terem, em dado momento, colonizado o planeta inteiro, a sua sociedade se encolheu até controlarem apenas uma cidade. No final, sua tecnologia era suficiente apenas para construírem aquecedores para preservar sua própria existência por mais alguns séculos.

Assim, embora se saiba que os seres ancestrais tinham tecnologia avançada e embora se suponha que ainda existam Seres Ancestrais entre as estrelas que ainda se lembram desses segredos, os que permaneceram na Terra deixaram pouquíssimas indicações de seu primor tecnológico. Os dois itens citados aqui são apenas uma pequena indicação dos segredos conhecidos pelos seres ancestrais da Terra.

Cristal dos Seres Ancestrais

Grandes receptáculos cristalinos, que foram construídos para acumular a energia necessária para manter os shoggoths sob o controle dos seres ancestrais. Os cristais menores podem armazenar 5 pontos de magia, e os maiores, 100. Um feiticeiro pode drenar apenas alguns ou todos os pontos do cristal ao fazer algum feitiço. A maioria das cidades dos seres ancestrais possuíam cristais de 50 pontos de magia.

Quando vazios, esses cristais permanecem em temperatura ambiente, mas se tornam mais frios conforme mais pontos de magia são armazenados neles.



O Grande Espaço Branco

Outra dimensão um tanto estranha. Não se sabe se os seres ancestrais a criaram, mas não há dúvida de que eles a exploravam intensamente. Ela conecta lugares separados por anos-luz de distância e era, ou ainda é, usada pelos seres ancestrais como meio de viagem pelo universo. Pelo menos um portal para o Grande Espaço Branco existe na Terra, em um local nas montanhas da China.

Mi-Go

A tecnologia dos mi-go não apenas é avançada centenas de anos além da encontrada na Terra, mas eles a usam com frequência. Tecnologia é um elemento importante e integral da existência dos mi-go. Eles vieram à Terra originalmente com o intuito de obter certos minerais que não conseguiram encontrar em outros planetas e, portanto, a maior parte da tecnologia que os mi-go trouxeram à Terra é relacionada com mineração ou guerra.

Dentre as raças dos Mitos, os mi-go são talvez a que mais usa tecnologias relacionadas aos Deuses Exteriores. Eles criaram Ghadamon, o Grande Antigo em estado larval, a partir de uma Semente de Azatoth; formaram o Trapezoedro Brilhante, que tem um poder peculiar sobre um dos aspectos de Nyarlathotep; e construíram uma rede de portais mágicos que ligam seus postos avançados.

Além disso, os mi-go possuem um avançado conhecimento médico e cirúrgico. Eles são capazes de remover um cérebro humano e preservá-lo por milhares de anos de maneira que permaneça funcionando. Possuem também tecnologia para criar autômatos biológicos de aparência autêntica e usam técnicas cirúrgicas que humanos considerariam milagrosas.

Bioarmadura

Em situações perigosas, os mi-go tipicamente usam uma armadura composta de teia de muco semiluminescente. Essa armadura provê 8 pontos de proteção contra pancadas, fogo, eletricidade, etc., mas não protege contra ataques que resultem em empalamento.

Essa armadura de bioteias pode ser usada por humanos, mas ela dá um ponto de dano toda vez que é retirada, porque arranca pelo e rasga a pele. Quando usada por um humano, ela degrada com o tempo, porque humanos não suam os nutrientes necessários para a sobrevivência do muco que compõe a bioteia. Cada vez que é usada por um humano, a armadura perde um ponto de proteção.

Cilindro de Cérebro

Estes cilindros reluzentes são usados para armazenar cérebros que foram extraídos de humanos. Lovecraft os descreveu como possuindo "30 centímetros de altura e um pouco menos disso em diâmetro, com três soquetes formando um triângulo isósceles sobre a superfície convexa da frente". Cada cilindro é cheio de uma solução de nutrientes que sustenta o cérebro submerso nela, e a superfície interna de cada cilindro é coberta com complexos filamentos sensoriais que capturam a atividade elétrica do cérebro, a qual é transmitida para um computador que fica atrás dos soquetes. O computador repassa esses impulsos elétricos cerebrais a máquinas conectadas aos soquetes do cilindro e transmite ao cérebro os sinais de máquinas via uma rede de eletrodos que estimula os neurônios em áreas específicas do cérebro.

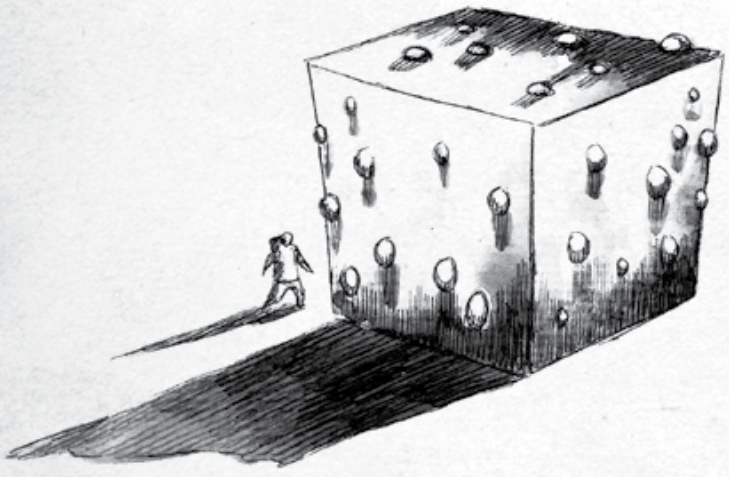
O aparato sensorial construído pelos mi-go consiste em uma plataforma com lentes montadas na frente, uma caixa com tubos de vácuo e alto-falantes e uma pequena caixa com um disco de metal em cima. Essas máquinas, quando conectadas aos soquetes na frente do cilindro (com um rolamento de Ideia ou Localizar um investigador pode adivinhar quais cabos devem ser conectados a quais soquetes), proveem ao cérebro as faculdades de visão, fala e audição. É importante

notar, entretanto, que os próprios mi-go não têm sentidos de percepção humanos, e tentaram se aproximar o melhor possível do que eles entendem que seja o funcionamento desses sentidos. A percepção visual que se consegue por meio dessas máquinas é de baixa qualidade e baixa resolução, o áudio é abafado como o de uma vitrola mono. A fala dos humanos, com suas nuances e emoções, é um completo mistério para o mi-go. A máquina de sintetização de voz emite uma fala mecânica, em somente um tom invariável, sem nenhuma emoção. Quando as máquinas sensoriais são desconectadas ou desligadas, o cérebro dentro do cilindro entra em um estado de sono quase insano, cheio de sonhos estranhos e alucinações.

Uma vez por mês, um cérebro humano dentro de um cilindro faz um rolamento de INT vs. POD. Se INT vencer, o personagem perde 1D3 SAN.

Máquina de Mineração por Terremotos

Esta máquina tem a aparência de um cubo enorme, com cada lado medindo cerca de seis metros. Os lados do cubo são cobertos por pequenas janelas convexas distribuídas em intervalos regulares e feitas de uma substância semelhante a um vidro embaçado. Quando a máquina é ativada, ela pode ser usada para extrair uma área do solo bem profunda, passando por outras camadas de material. A máquina tem um alcance de seis a oito quilômetros e pode afetar uma área de até 4 quilômetros cúbicos por vez. Um efeito colateral do uso dessa máquina, no entanto, é que ela causa terremotos. A magnitude do terremoto causado pela máquina depende da profundidade e tamanho da área afetada. Por isso, os mi-go costumam usar essa máquina somente em área desabitadas. Um humano que nunca antes usou tecnologia mi-go seria provavelmente incapaz de operar a máquina, a não ser, talvez, por acidente.



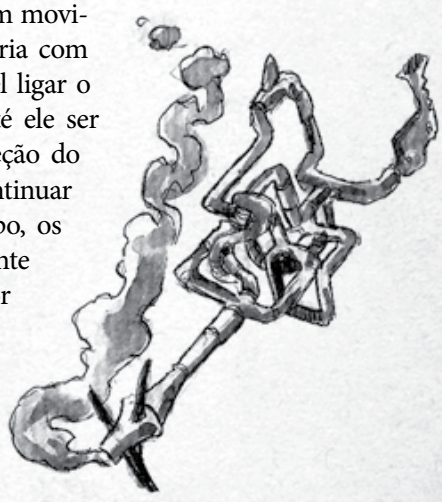
Arma Elétrica

Esta arma se parece com um pedaço rugoso de metal enegrecido, coberto com minúsculos fios, e do tamanho aproximado a uma maçaneta de porta. Para usar essa arma, os mi-go a seguram e mudam a resistência elétrica do material. Quando ativada, a arma dispara um raio de faíscas azuladas que causa 1D10 de dano na vítima, além de agir como um *taser*, causando violentos espasmos musculares que imobilizam a vítima por um número de turnos igual ao número de pontos de dano. A vítima ainda precisa passar num teste da Tabela de Resistência dos seus pontos de vida contra os pontos de dano, ou morre como resultado de um enfarto. Um mi-go sofre o dano rolado, mas não sofre nenhum dos outros efeitos, já que eles não têm um sistema nervoso elétrico.

Para conseguir disparar a arma, um humano precisaria realinhar os fios na superfície do aparelho, o que necessitaria de um rolamento da habilidade Reparo Elétrico. Ainda assim, quando alterada por mãos humanas, a arma se torna instável e só funciona num rolamento de 1 e 2 em 1D6.

Projetor de Névoa

Este dispositivo composto de tubos de metal torcidos e com um cone de metal projetado de um lado emite um nevoeiro denso e intensamente frio que chega a preencher uma área de três metros de diâmetro. A névoa inflige 1D10 pontos de dano por turno. Se a vítima estiver vestida com roupas de inverno, o dano diminui em um ponto, ou em três pontos no caso de a vítima estar vestindo roupas apropriadas ao frio do ártico. Esconder-se dentro de um carro daria cinco pontos de proteção, mas a névoa congelaria o motor do carro, estando ele em movimento ou não, e faria com que fosse impossível ligar o carro novamente até ele ser reaquecido. A projeção do nevoeiro pode continuar por um longo tempo, os mi-go normalmente usam a máquina por vários turnos para se certificarem de que a vítima está mesmo morta.



Um investigador pode descobrir como usar essa arma com um rolamento bem-sucedido de Ideia. A chance básica de sucesso para esta arma é de 25%. Como o nevoeiro se move vagarosamente, investigadores que veem os projetos de névoa em ação e que estão livres para se movimentar podem se esquivar da névoa, contanto que tenham um sucesso num rolamento de DESx3 ou INTx3. A arma pode disparar vinte vezes, cada disparo tendo a duração de um turno de combate.

Povo-Serpente

Muitos dos reinos do Povo-Serpente eram baseados em feitiçaria e alquimia, mas pelo menos um, que surgiu em Yoth, no subterrâneo profundo da Terra e migrou para Hiperbórea, possuía um avançado conhecimento científico. Acredita-se que o Povo-Serpente era ao menos tão avançado quanto os humanos do final do século XX, mas eram muito mais avançados no campo da biologia.

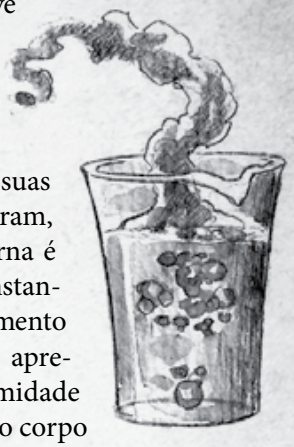
O povo-serpente de Yoth era capaz de manipular formas de vida como bem quisessem. Muitos acreditam que ambos os ghasts e voormis foram suas criações, cada um para desempenhar uma função específica para seus mestres ofídios. O povo-serpente não só era capaz de manipular a estrutura genética de uma criatura dentro do útero para que fosse alterada conforme se desenvolvesse, mas também desenvolveram soros com a capacidade de promover transformações impressionantes em indivíduos adultos. Eles também dominavam tecnologias de crescimento acelerado e clonagem.

Outra área de interesse do povo-serpente era a criação de vários venenos e toxinas. Alguns desses matavam, enquanto outros simplesmente induziam o sono. Alguns agiam rapidamente, outros demoravam séculos para surtirem efeito. Alguns eram óbvios e tinham como objetivo causar medo, outros agiam de forma sutil. Nenhuma outra raça jamais chegou perto desse nível de conhecimento sobre venenos.

A antiga civilização do povo-serpente de Hiperbórea, que preservou muitos dos segredos de Yoth, foi extinta há quase um milhão de anos, desde então, a tecnologia do povo-serpente desapareceu quase que por completo. Alguns exemplares modernos do povo-serpente tentam redescobrir a tecnologia perdida, mas estes são poucos.

Toxina da Carótida

Um veneno muito raro, de POT 20, que causa a lenta degeneração das artérias carótidas. Um indivíduo contaminado pela toxina deve passar em um rolamento resistido contra a toxina ou encontrará a morte certa. No final de um número de dias igual à CON do indivíduo, suas artérias carótidas se desintegram, a morte por hemorragia interna é inevitável e praticamente instantânea. No caso de um rolamento bem-sucedido, o indivíduo apresenta sintomas de uma enfermidade grave por 1D6 dias, enquanto o corpo tenta combater a toxina, causando uma queda temporária de FOR e DES para 3 pontos, forçando o indivíduo a permanecer na cama, exausto e com alucinações. Nenhum médico é capaz de diagnosticar a doença. Depois de um número de dias igual à CON do indivíduo, ele começará a se recuperar, recobrando seu vigor depois de mais 1D6 dias, mas perderá 1 FOR e 1 CON como resultado dessa experiência.



Soro da Dominação

Este soro é incolor e tem um gosto leve de framboesa. Para surtir efeito, são necessárias apenas dez gotas. Se a pessoa que beber o soro falhar num rolamento de Sorte, ela se torna suscetível aos comandos do povo-serpente. A chave para a sugestão está provavelmente no cheiro deles, ou talvez no tom de voz. A vítima fica disposta a fazer praticamente qualquer coisa para o povo-serpente, contanto que não coloque sua própria vida, ou a de outros, em perigo. O soro é metabolizado vagarosamente, levando 1D10+10 dias para a vítima se livrar dos efeitos, caso ela não beba uma nova dose.

Yithianos

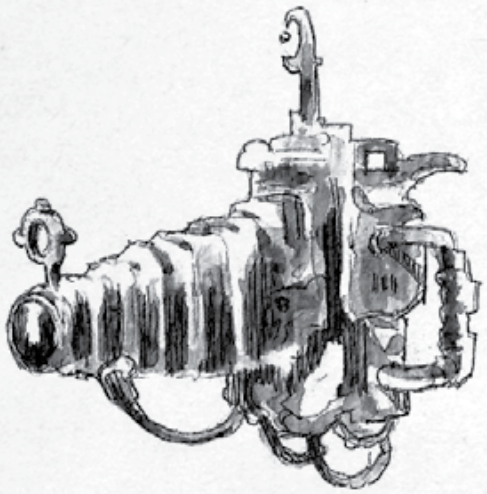
De todas as raças alienígenas, os Yithianos são os mais avançados tecnologicamente. No entanto, provavelmente por causa de sua filosofia, eles relutam em usar essa tecnologia. Eles tendem a reagir, formulando de maneira rápida e competente novas tecnologias quando necessário, mas geralmente a curiosidade não os leva a inovações tecnológicas.

Os Yithianos são especialmente hábeis com respeito à manipulação do tempo, e essa é a razão deles serem chamados de A Grande Raça. Eles são a única raça capaz de viajar no tempo para qualquer

período que quiserem, tanto para o passado como para o futuro. De alguma maneira, eles até mesmo conseguem evitar confrontos com os cães de Tíndalos, que caçam outros indivíduos que atraem sua atenção quando viajam no tempo. A sua capacidade de viajar no tempo é mental, mas eles também desenvolveram máquinas que podem afetar as quatro dimensões.

Arma de Raios

Esta rara máquina Yithiana foi criada pela Grande Raça logo depois de terem chegado à Terra no período pré-histórico. Construída para combater pólipos voadores, essa arma em forma de câmera projeta raios elétricos. Existem várias versões. A versão mais comum tem 32 cargas e leva um turno para recarregar. Cargas

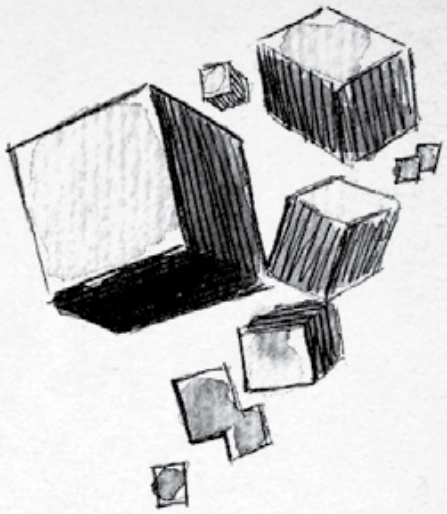


múltiplas podem ser disparadas de uma só vez, mas cada carga acima de quatro gera 5% de chance acumulativa de a máquina queimar. Cada carga inflige 1D10 de dano. O alcance-base é 100 metros. Para cada 100 metros adicionais, a chance de acerto cai em 20 pontos percentuais, e o dano tem penalidade de 3 pontos. Um investigador pode tentar aprender a usar a arma com um rolamento bem-sucedido de Ideia. A chance básica de uso de uma Arma de Raios é 30%.

Outras versões dessa arma têm um número fixo de cargas ou afetam apenas tecido biológico.

Cubo de Suspensão

Estas máquinas existem em número variado de tamanhos e formatos, mas todas têm a mesma função: atrasar a passagem do tempo. Os cubos mais antigos têm uma relação de 1 segundo interno para mil anos externos, mas, no futuro, os Yithianos aprimoram essa tecnologia ao ponto de 1 segundo interno equivaler a

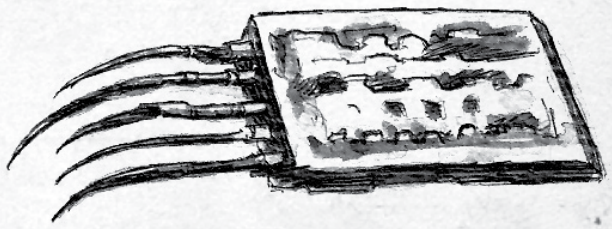


um milhão de anos do lado de fora. Os cubos menores são usados para armazenamento de livros em Pnakotus. Cubos maiores são usados para o transporte dos corpos de Yithianos para o futuro. Quase todos os cubos têm um *design* simples, feito de metal ou plástico, sem nenhum sinal de circuitos eletrônicos. A maioria dos cubos de suspensão podem ser desativados por meio de um botão ou pelo ato de abrir o cubo, mas alguns têm painéis complexos que permitem a programação dos períodos de suspensão. Essas versões mais complexas são provavelmente incompreensíveis para alguém que não entende a tecnologia Yithiana, mas qualquer pessoa pode usar as versões mais simples, inclusive por acidente.

Máquina Tabula Rasa

Esta máquina é utilizada pelos Yithianos para apagar as memórias das entidades que eles substituem em outras eras temporais. Ela é uma caixa retangular, feita de cobre e com pequenas marcas em relevo. De um lado saem cinco tubos de metal flexível, cada uma com uma agulha de metal de três centímetros de comprimento na ponta. Elas devem ser inseridas na cabeça da vítima, o que leva cinco turnos. Uma vez que a máquina é ativada, a vítima é paralisada, a menos que ela faça um rolamento bem-sucedido de PODx1 em cada turno que a máquina está conectada.

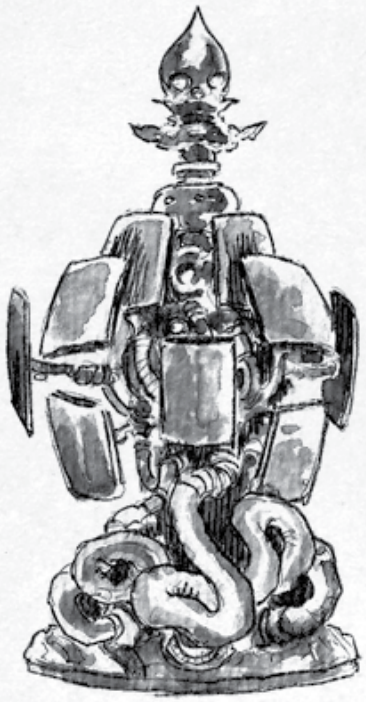
A cada turno, a máquina elimina um ano da memória, ou remove um ponto de INT, conforme desejar seu operador. Tais memórias e pensamentos são armazenados na caixa de cobre. O processo de eliminação não é sempre total. Uma vez por ano, há uma chance equivalente a INTx1 de algumas das memórias volta-



rem em sonhos. A função da máquina também pode ser invertida, devolvendo as memórias à vítima ou a outra pessoa ou entidade. A máquina é extremamente complexa, e só pode ser operada por aqueles que conhecem a tecnologia Yithiana.

Comunicador Temporal

Os Yithianos algumas vezes dão estas máquinas para aqueles humanos que os ajudam em suas viagens pelo tempo. Feita de bronze com símbolos misteriosos entalhados, a máquina tem cerca de 30 cm de altura, com um cristal vermelho no topo. Cada cristal é sintonizado com um Yithiano em particular. Quando a máquina é ligada, o cristal começa a brilhar com uma luz vermelha. Depois de alguns minutos, o contato é



estabelecido, e a máquina projeta um holograma do Yithiano, que também pode ver o espaço e tempo ocupado pela máquina e pode se comunicar com aqueles que o contataram. Um comunicador temporal Yithiano é fácil de operar, contanto que o investigador saiba quais símbolos ativam a máquina.

Outras Raças

Sabe-se muito pouco sobre a tecnologia de outras raças dos Mitos. Terráqueos assumem que as outras raças são tecnologicamente pouco avançadas pela falta de evidências. As observações neste capítulo discutem o pouco que se sabe sobre as tecnologias de três outras raças.

Abissais

Tendo sido desenvolvida debaixo d'água, sem o uso de fogo, a tecnologia dos abissais é quase irreconhecível para humanos. Indo além de ferramentas típicas da idade da pedra, a tecnologia deles é principalmente orgânica. Acredita-se que eles tenham descoberto os aspectos essenciais de sua tecnologia orgânica quando se aliaram aos shoggoths e descobriram como aquelas criaturas foram criadas e controladas pelos seres ancestrais. No mundo moderno, as cidades dos abissais são cultivadas, mais do que construídas. Outras ferramentas úteis são também cultivadas. Tecnologia não é algo que influencia a sociedade dos abissais tanto quanto a dos humanos, mas ainda é uma força importante.

Pólipos Voadores

Os maléficos pólipos voadores colonizaram a Terra eras atrás, aparentemente depois de terem chegado voando pelo espaço. Eles criaram grandes cidades de basalto, as mesmas em que foram aprisionados, mas não deixaram nenhuma outra evidência de tecnologia. Podemos assumir que sua tecnologia está pelo menos no nível da tecnologia dos humanos na Idade Média.

Insetos de Shaggai

A tecnologia dos shans se parece com a dos mi-go, pois é voltada predominantemente para as ciências obscuras dos Deuses Exteriores. Eles voam pelo espaço em grandes naves em formato de pirâmide, as quais têm em seu centro um reator nuclear que é, ao mesmo tempo, Azathoth. Armas são um campo em que os shans têm tecnologia avançada, e seu chicote de nervos é apenas uma das muitas armas que eles desenvolveram.

"Cientistas até o fim... o que haviam feito que não faríamos em seu lugar? Deus, que inteligência e persistência! Com que ímpeto haviam enfrentado com o inacreditável, assim como aqueles parentes e ancestrais esculpidos haviam enfrentado coisas apenas um pouco menos inacreditáveis! Radiados, vegetais, monstruosidades, progênie das estrelas... o que quer que tenham sido, eram homens!"

– "At the Mountains of Madness", H. P. Lovecraft.

Divindades dos Mitos

Notas e estatísticas sobre as temíveis divindades dos Mitos de Cthulhu, frente as quais até raças alienígenas tremem.

Apesar de muitas das raças alienígenas dos Mitos serem terríveis, elas não são nada frente ao poder das divindades dos Mitos – criaturas além da nossa compreensão, ainda mais horripilantes pelo fato de não se importarem com o futuro da humanidade.

Essas descrições estão no mesmo formato do capítulo **Criaturas dos Mitos** (págs. 156-191). Quando apropriado, foram incluídas notas especificas sobre os cultos da divindade.

Classificações das Divindades

As divindades dos Mitos estão divididas em diversas classes. Essas categorias não são sempre consistentes, mas seguimos aquela usada com mais frequência.

Deve-se notar que muitas divindades possuem avatares. Essas são formas específicas, algumas vezes com atributos específicos, que uma parcela da divindade assume. Cultos frequentemente adoram os avatares ao invés das divindades. Nyarlathotep é particularmente mais conhecida por seus milhares de avatares (ou máscaras). Apesar de não os incluirmos neste capítulo, alguns aparecem em suplementos como "*The Creature Companion*".

DEUSES ANTIGOS: essas divindades frequentemente parecem ignorar a humanidade, mas algumas vezes aparentam ser amigáveis. Eles frequentemente são inimigos dos Grandes Antigos e dos Deuses Exteriores e, possivelmente, podem ser os inventores do Símbolo Antigo. Alguns dos deuses antigos estão muito distantes da Terra, enquanto outros – tais como Bast e Hipnos – foram adorados como as mais benevolentes divindades.

GRANDES ANTIGOS: as divindades malévolas dos Mitos que mais frequentemente são adoradas pelos seres humanos. Muitos participam nos afazeres da humanidade, sempre em detrimento desta. Alguns dos Grandes Antigos estão aprisionados na Terra, frequentemente sob um Símbolo Antigo.

DEUSES EXTERIORES: as maiores divindades dos Mitos. Eles podem ser verdadeiros deuses ou simplesmente princípios cósmicos. São quase universalmente conhecidos e temidos. Nyarlathotep é o mensageiro e a alma dos Deuses Exteriores, embora não seja inteiramente sabido o que isso significa.

Abhoth

DEUS EXTERIOR

Ele divisava... uma massa acinzentada horrível que praticamente entupia a laguna até as bordas. Aqui parecia estar a fonte última de toda abominação teratológica. Pois a massa cinza gorgolhava e palpitava, e se entumecia perpetuamente; e dela, em fissões múltiplas, eram desovadas as anatomias que rastejavam por todo lado da gruta. – "The Seven Gease", Clark Ashton Smith.

Manifestamente não nativa deste planeta, a forma proteica e mente cínica de Abhoth fazem supor uma relação com Tsathoggua. As cavernas negras onde habita e da qual nunca sai podem ser parte de N'Kai, um

mundo subterrâneo sob a América do Norte. Alguns relatos colocam essas cavernas diretamente sob a vila de Dunwitch, na Nova Inglaterra.

CULTO: Abhoth não possui adoradores humanos. Horrores subterrâneos e as próprias crias de Abhoth podem adorá-la.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: monstros obscenos constantemente surgem na massa cinza e se arrastam para longe de sua fonte. Os tentáculos e membros de Abhoth agarram muitas de suas crias e as devoram novamente, retornando-as à massa primordial, embora outras consigam escapar. Se alguém se aproxima de Abhoth, as variadas crias monstruosas que continuamente se despregam de seu corpo se tornam mais e mais numerosas e podem atormentar ou atacar os investigadores. Crias de Abhoth são diversas e de aparência variável, maiores detalhes ficam por conta do guardião. Suas crias não são maiores que de 1 a 3D6 de TAM, ao menos inicialmente; após um ano ou mais se alimentando, uma cria pode ser de qualquer tamanho.

Se um grupo é infeliz o suficiente para chegar até o próprio Abhoth, que borbulha obscenamente em sua laguna de imundícies, ele lançará uma mão ou membro, que sondará os intrusos, cairá ao chão e rastejará para longe. O visitante poderá ser então capturado e devorado por outros apêndices, ou ignorado, à escolha do guardião. Sabe-se que Abhoth conversa telepaticamente com intrusos, mas poucos retornaram desse encontro.

ABHOTH, a Fonte da Impureza

FOR 40	CON 100	TAM 80	INT 13	POD 50
DES 1	Mov. 0			PV 90

Bônus no Dano: varia para cada apêndice, normalmente não mais que +1D6

Armas: Apêndice 60%, Agarra e Absorve

Armadura: nenhuma arma de energia cinética pode ferir Abhoth permanentemente. Abhoth regenera esse tipo de dano numa taxa de 20 pontos por rodada. Magia e fogo causam dano normal. Se os PV de Abhoth chegarem a zero, ele se recolhe e mergulha profundamente na terra, onde estará inacessível a danos futuros. Abhoth ressurge na superfície após curar seus ferimentos.

Feitiços: nenhum, mas pode ceder uma porção de seu próprio corpo a alguém que aprecie, porção essa que pode ser usada para criar uma criatura idêntica a uma cria de Abhoth.

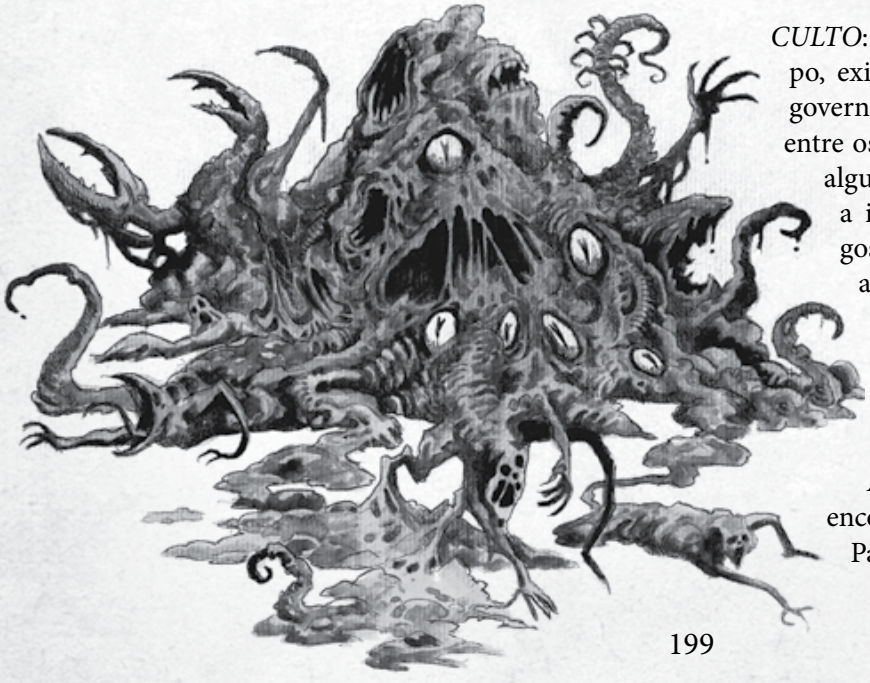
Perda de Sanidade: 1D3/1D20 pontos de SAN ao ver Abhoth.

Atlach-Nacha

GRANDE ANTIGO

Uma forma enegrecida, grande como um homem agachado, mas com longas pernas aracnídeas... Ele viu que havia um tipo de face no corpo acocorado de ébano, abaixado entre pernas com múltiplas juntas articuladas. A face olhou para cima com uma estranha expressão de dúvida e questionamento; e o terror se espalhou pelas veias do caçador ousado assim que viu os pequenos e astutos olhos rodeados por cabelos. – "The Seven Geases", Clark Ashton Smith.

Atlach-Nacha lembra superficialmente uma enorme e hedionda aranha negra, peluda, com uma face estranha e remotamente humana, com pequenos olhos vermelhos cercados de cabelo. Vive no subterrâneo, eternamente tecendo uma teia fantástica, cobrindo um abismo inimaginavelmente profundo, para desconhecidos fins. Antigos tomos citam a crença de que, quando a teia estiver completa, o fim do mundo chegará. Em um passado remoto, a morada de Atlach-Nacha era bem no fundo do continente de Hiperbórea – atual Groelândia. Agora ela pode estar sob a América do Sul.



CULTO: talvez por causa da forma de seu corpo, existe a superstição de que Atlach-Nacha governe todas as aranhas. Ela não tem cultos entre os homens, mas oferece feitiços e POD a alguns feiticeiros, que, de vez em quando, a invocam através de vários rituais antigos – um método perigoso, todavia, pois a divindade-aranha odeia abandonar seu eterno trabalho de fiar. As crianças de Atlach-Nacha nas Terras dos Sonhos – chamadas aranhas de Leng – são conhecidas por adorá-la.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: quem encosta na teia de Atlach-Nacha fica preso. Para escapar, a vítima tem de comparar sua

FOR com a FOR 30 da teia na Tabela de Resistência. Amigos podem somar suas forças para livrar a vítima – some a FOR de todos os participantes e compare com a FOR da teia. Em uma hora, ou em um dia, Atlach-Nacha aparece para dar fim à pessoa capturada.

A divindade-aranha pode inicialmente lançar mais fios de teia sobre a vítima e então morder. Com a mordida, ela injeta um veneno paralisante, deixando a vítima incapaz de agir ou se defender. Então, Atlach-Nacha suga os fluidos corporais da vítima com a taxa de 1D6 FOR por rodada de combate. Se abandonada, a pessoa morre logo. Se resgatada, a FOR da vítima retorna numa taxa de 1D4 pontos por mês de descanso. Nesse tempo, os pontos de vida da vítima nunca podem superar a sua FOR.

ATLATCH- NACHA, A Divindade-Aranha

FOR 30	CON 75	TAM 25	INT 15	POD 30
DES 25	Mov. 15			PV 50

Bônus no Dano: +2D6

Armas: Morder 60%, penetra qualquer armadura e injeta veneno paralisante de POT 35
Lançar Teia 80%, envolve com teia de FOR 30

Armadura: 12 pontos de quitina e pelo. Se ficar com zero PV, ela corre através da complexa teia para seu covil secreto, onde se cura.

Feitiços: todos de Contatar.

Perda de Sanidade: 1/1D10 pontos de SAN ao ver Atlach-Nacha.

Azathoth

DEUS EXTERIOR

A última praga amorfa da mais profunda confusão que blasfema e borbulha no centro de toda infinitude. O sultão demoníaco, cujo nome nenhum lábio ousa pronunciar em voz alta, aquele que consome avidamente, em inconcebíveis e sombrias câmaras de além-tempo, entre as abafadas e enlouquecedoras batidas de tambores vis e o fino, monótono lamento de flautas amaldiçoadas. – "The Dream Quest of Unknown Kadath", H. P. Lovecraft.

Azathoth é o soberano dos Deuses Exteriores e tem existido desde o princípio do universo. Ele habita o centro do universo, para além do espaço-tempo normal, onde seu corpo amorfo se contorce sem cessar ao som monótono de uma flauta. Deuses Menores dançam negligentemente ao redor de Azathoth ao som dessa música. Azathoth é descrito ao mesmo tempo como cego e idiota, "um monstruoso caos nuclear". Os desejos de Azathoth são satisfeitos imediatamente por Nyarlathotep.

CULTO: Azathoth é pouco adorado, pois essa divindade não oferece sequer gratidão em retorno. Humanos normalmente clamam por Azathoth acidentalmente e, desse modo, inadvertidamente trazem o desastre e o horror. Só os criminalmente insanos adorariam de bom grado tal ser. Apesar disso, tais adoradores podem vislumbrar de modo especial a natureza do universo, sua origem, poderio e significado, vislumbres inteligíveis somente talvez a outros loucos.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: Azathoth sempre se manifesta com um servo flautista para tocar sua música e 1D10-1 Deuses Exteriores Menores. Convocadores arriscam um ataque de Azathoth por irritação, a chance percentual equivale a 100% menos dez por cento para cada Outro Deus Menor que veio com ele, menos outros 5% para cada ponto de magia que o feiticeiro gaste para aplacar a divindade. Os pontos de magia gastos devem ser renovados a cada rodada. Se Azathoth se enfurecer, ele cresce: na primeira rodada de ataque, ele se expande para além dos limites de onde foi convocado, e seus pseudópodes têm um alcance de 50 metros. Na segunda rodada de combate ele chega a 100 metros, na terceira 200 e assim por diante, dobrando a cada rodada indefinidamente.

Há ainda a chance de Azathoth partir voluntariamente se irritado, esta é igual a 10% por rodada menos um por cento para cada Outro Deus Menor que veio com ele.

Uma área de raio igual ao alcance do pseudópode é totalmente devastada por Azathoth, com rochedos rachados, poças de água alcalina e árvores mortas destroçadas, mas danos aos investigadores são infligidos por pseudópodes específicos.

AZATHOTH, Caos Nuclear Efervescente

FOR ND	CON 300	TAM var.	INT 0	POD 100
DES ND	Mov. 0			PV 300

Armas: Pseudópode* 100% ou menos, dano de D100 hit points + superfície corroída.

** Como a última ação da rodada, role 1D6 para determinar o número de pseudópodes que Azathoth lançou na rodada e a chance de cada um deles acertar alguém:*

1= 100%	2= 50%	3= 33%
4= 25%	5= 20%	6= 17%

Investigadores não podem Esquivar desse ataque massivo. Distribua os múltiplos ataques como quiser.

Armadura: nenhuma, mas, ao chegar a zero pontos de vida, Azathoth não é destruído, ele é apenas desconjurado e pode retornar intacto em 1D6 horas. Ele recebe 3D6 pontos de dano de um Símbolo Antigo, mas o símbolo é destruído.

Feitiços: comanda todos os Outros Deuses Menores e grande parte do universo; felizmente tem 0 de INT.

Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de SAN ao ver Azathoth.

Bast

DEUSA ANTIGA

Beleza – indiferença – distanciamento – repouso filosófico – autossuficiência indômita – onde mais podemos encontrar tais coisas com sequer metade da perfeição e completude que marcam sua encarnação no incomparável e flexível gato? – "Cats and Dogs", H. P. Lovecraft.

Lovecraft amava gatos. É apropriado que a Deusa-Gato tenha uma posição de importância. Ela é representada como um gato ou uma mulher com uma cabeça de gato. No Egito antigo, ela era normalmente representada com um sistro na mão direita, uma égide com uma cabeça de leão na mão esquerda e um pequeno saco pendurado sobre o braço esquerdo. Ela era também chamada Bastet ou Ubasti. Bast pode reinar somente na Terra e suas Terras dos Sonhos, posto que os gatos de Saturno das Terras dos Sonhos são hostis aos gatos da Terra.

CULTO: o culto de Bast, deusa da antiga Bubástis, no Egito, eventualmente chegou às principais cidades romanas, incluindo Pompeia. Quando era ativamente adorada, ela era tanto a divindade do lar quanto a deusa-leoa guerreira. Seus adoradores sempre a viam com afeição. Seu culto parece não ter sobrevivido entre os humanos, exceto nas Terras dos Sonhos, mas ela não parece se importar. Todos os gatos a adoram em seus corações selvagens.

Divindades por Tipo

DEUSES ANTIGOS

Bast, A Deusa dos Gatos
Hipnos, Senhor do Sono
Nodens, Senhor do Grande Abismo

DEUSES EXTERIORES

Abhoth, A Fonte da Impureza
Azathoth, O Sultão Demoníaco
Daoloth, O Descortinador dos Véus
Nyarlathotep, O Caos Rastejante
Outros Deuses Menores
Shub-Niggurath, A Cabra Negra de Mil Crias
Tulzscha, A Chama Verde
Ubbo-Sattla, A Fonte Inconcebida
Yibb-Tsill, O Paciente
Yog-Sothoth, O Uno

GRANDES ANTIGOS

Atlach-Nacha
Bokrug
Chaugnar Faugn
Cthugha
Cthulhu
Cyaegha
Eihort
Ghatanothoa
Glaaki
Hastur
Ithaqua
Nyogtha
Quachil Uttals
Rhan-Tegoth
Shudde M'ell
Tsathoggua
Y'glonac
Yig
Zhar
Zoth-Ommog

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: assim como outros Deuses Antigos, Bast raramente intervém. Se uma pessoa for surpreendentemente cruel com gatos, ela pode agir através de seus servos felinos. Se eles não puderem resolver o problema, ela pode aparecer pessoalmente. Ela sempre surge com um *entourage* de felinos grandes e esbeltos – a maioria gatos domésticos, mas inclui no mínimo uma leoa, tigresa ou outro felino grande.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: Se Bast tem de participar em um combate, ela pode transformar um ou ambos de seus braços e mãos delicadas nas morenas patas dianteiras de uma leoa e golpear com elas. Bast pode Morder e atacar com uma Garra numa mesma rodada. Os ataques dela penetram qualquer armadura sem diminuição no dano, e os ferimentos gotejantes só curam por tratamento mágico ou por um rolamento bem-sucedido de Medicina.

BAST, A Deusa dos Gatos

FOR 48	CON 25	TAM 12	INT 35	POD 30
DES 45	APA 21	Mov. 40		PV 19

Bônus no Dano: +3D6

Armas: Garras 100%, dano 1D8 + 3D6
Mordida 100%, dano 1D10

Armadura: nenhuma, mas veja os Feitiços abaixo.

Habilidades: Esconder 100%, Esquiva 100%, Furtividade 100%, Rastrear 100%.

Feitiços: seus poderes no geral incluem:

(1) Comandar todos os felinos em qualquer lugar do mundo. Ela pode convocar um número qualquer de felinos, mas eles devem viajar normalmente até ela.

(2) Curar um ponto de dano em si ou em qualquer felino, gastando um ponto de magia.

(3) Evitar até três ataques e ainda pode atacar com as Garras e a Mordida numa mesma rodada.

Perda de Sanidade: nenhuma perda de sanidade ao ver Bast.

Bokrug

GRANDE ANTIGO

Eles adoravam um ídolo de pedra verde-mar esculpido à imagem de Bokrug, o grande lagarto d'água, diante do qual eles dançavam horrivelmente quando era lua crescente. – "The Doom that Came to Sarnath", H. P. Lovecraft.

Bokrug é uma criatura iguanídea azul-esverdeada com aproximadamente cinco metros de comprimento. Suas escamas possuem textura metálica, e seus olhos, um brilho amarelo-esverdeado. Tentáculos em sua mandíbula inferior tomam o lugar da papada de iguanas normais, e as espinhas em suas costas são afiadas como lâminas. Têm os pés palmados, e uma cauda afilada para a natação. Bokrug habita próximo às ruínas de Sarnath, na Mnar das Terras dos Sonhos, embora lendas afirmem que originalmente tenha pousado no Oriente Médio do Mundo Desperto.

CULTO: um dos poucos Grandes Antigos habitando as Terras dos Sonhos, seus únicos adoradores são os flácidos seres de Ib, que foram destruídos pelos homens de Sarnath. Bokrug atualmente aceita adoração propiciatória do povo de Ilarnek, os quais corretamente creditam a ele a destruição de Sarnath. Bokrug pode não despejar sua ira por séculos, mas sua fúria extremamente destrutiva expurgou a poderosa Sarnath em uma só noite.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: sempre que encontrado, está acompanhado de 1D100 fantasmas de Ib.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: pode atacar com uma ou ambas as formas de ataque numa mesma rodada.

BOKRUG, Grande Antigo

FOR 30	CON 65	TAM 25	INT 10	POD 24
DES 20	Mov. 18			PV 45

Bônus no Dano: +2D6.

Armas: Mordida* 80%, dano 3D6 + 2D6
Açoitar com a cauda** 80%, dano 2D6 + 2D6 + Agarrar
* Depois de um ataque bem-sucedido, ele pode pren-

der e mastigar, causando 3D6 de dano em cada rodada até que o alvo seja engolido.

** Depois de um ataque bem-sucedido, o alvo fica preso e só pode escapar com um sucesso no teste de FOR contra FOR na Tabela de Resistência. Depois de Agarrar, Bokrug pode lançar sua vítima longe, mordê-la ou simplesmente segurá-la.

Armadura: 9 pontos de pele nodosa.

Feitiços: todos os Contatar e mais Trazer Fantasma de Ib (levanta 1D10 fantasmas por ponto de magia), além de feitiços menores à escolha do Guardião.

Perda de Sanidade: 0/1D8 pontos de SAN ao ver Bokrug.

Chaugnar-faugn

GRANDE ANTIGO

As orelhas eram palmadas e tentaculares, a tromba terminava em um enorme disco fulgurante com no mínimo 30 cm de diâmetro... Suas patas dianteiras estavam rigidamente dobradas nos cotovelos, e suas mãos – possuía mãos humanas – pousavam com as palmas para cima em seu colo. Seus ombros eram largos e quadrados, e seus seios e estômago enorme vergavam para frente, apoiando a tromba. – "The Horror from the Hills", Frank Belknap Long.

Chaugnar Faugn se agacha em uma caverna na montanhosa Ásia, guardado dia e noite por cativos subumanos que se assemelham vagamente a homens e realizam rituais tão abjetos que ninguém ousa descrever. Usualmente Chaugnar Faugn permanece imóvel em seu pedestal, uma estátua grotesca. Lendas dizem que um dia o "Acólito Branco" há de levar Chaugnar Faugn a novas terras.

CULTO: Chaugnar Faugn é primariamente adorado pelo subumano povo Tcho-Tcho do Platô de Tsang. Além disso, ele possui cultos entre os humanos da Ásia central. Alguns desses começam a se espalhar, como O Sangue, que migrou para Montreal, no Canadá, no século XVIII.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: à noite, Chaugnar Faugn pode se mover e alimentar-se vorazmente de um sacrifício, ou de quem estiver por perto. De dia ou de noite, ele pode se lançar de seu pedestal a fim de aniquilar os descrentes que adentrarem seus recintos. O focinho em forma de disco na ponta de sua tromba é um órgão que drena sangue da vítima. Uma vez sobre uma ferida, ela nunca se cura.

Há uma chance de 5% de Chaugnar Faugn deixar uma vítima excepcionalmente destemida partir (uma vítima cujo jogador faça por merecer a admiração do guardião). Se não estiver com fome, o Grande Antigo pode apenas esbofetear a vítima, infligindo 1D6 de dano.

O Grande Antigo pode escolher um humano como companhia, daí por diante, a pessoa hipnotizada perde 1D10 pontos de sanidade por dia até enlouquecer completamente. À noite, Chaugnar Faugn bota seu focinho sobre seu par, incidentemente induzindo a transformação do nariz e das orelhas de sua companhia em caricaturas do próprio Chaugnar Faugn. Psiquicamente ligado a seu par, Chaugnar Faugn controla a vontade dele ou dela. Se nenhuma outra vítima estiver ao alcance, o deus elefantídeo suga a sua companhia, que perde 1 ponto de CON por vez.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: se Chaugnar Faugn perder mais de 90 pontos de vida, ele se torna inerte e sem vida. Dependendo do alinhamento das estrelas, ele necessita de meses, décadas ou séculos de rituais e sacrifícios para retornar à vida.

CHAUGNAR FAUGN, Horror dos Morros

FOR 65	CON 140	TAM 40	INT 25	POD 35
DES 30	Mov. 70			PV 90

Bônus no Dano: +6D6.

Armas: Agarrar 80%, agarra primeiro para deixar imobilizado para a mordida
Morder e Sugar 100%, perde 1D6 pontos de vida por rodada

Mensagem Psíquica 100%, a vítima sonha com Chaugnar Faugn e sua grandeza. Se possuir uma natureza sensível, ela pode ficar obcecada por estes sonhos.

Ataque do Coração* 100%, dano à escolha do Guardião.

Hipnotizar sacrifício ** 100%, faz a vítima se aproximar de Chaugnar Faugn à espera da própria destruição.

* para evitar este ataque, o alvo deve rolar sua CONx5 ou menos em um D100; se o primeiro rolamento for bem-sucedido, o alvo deverá rolar novamente ou desmaiar e sofrer 1D6 de dano.

** mas a vítima pode quebrar o transe se rolar menos que seu POD em um D100.

Armadura: nenhuma arma comum ou dispositivo mecânico pode feri-lo; defende-se de armas mágicas e empalamentos com sua pele superdensa de 10 pontos de armadura; resiste até as mais destrutivas energias por 15 minutos antes de desencarnar.

Feitiços: Contatar Chaugnar Faugn, Convocar/Aprisionar Irmão de Chaugnar Faugn, Maldição de Chaugnar Faugn e outros que o Guardião desejar.

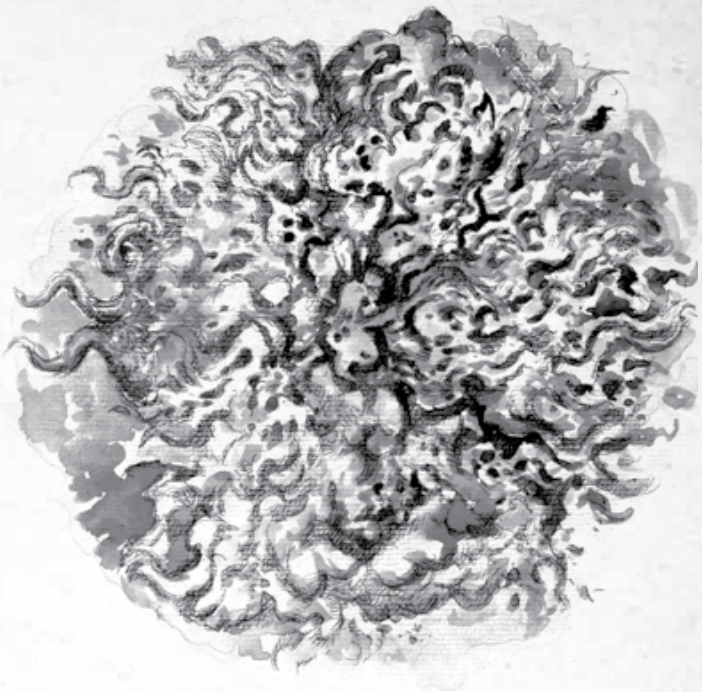
Perda de Sanidade: inerte, 0/1D6 pontos de SAN; ativo, 1D4/2D6+1 pontos de SAN; ver a companhia transformada de Chaugnar Faugn 1/1D6 pontos de SAN.

Cthugha

GRANDE ANTIGO

Mas embora tivéssemos tampado os olhos, era impossível não ver as grandes figuras amorfas vertendo aos céus deste lugar amaldiçoado, nem o igualmente grande ser flutuando como uma nuvem de fogo vivo acima das árvores. – "The Dweller in the Darkness", August Derleth.

Cthugha parece uma enorme massa ardente que continuamente muda de forma. Mora na estrela Formalhaut ou



em suas proximidades, de onde pode ser chamado. É um dos mais obscuros e remotos de todos os Grandes Antigos.

CULTO: nenhum culto parece estar conectado a Cthugha, apesar de terem existido esparsos cultos do fogo em sua homenagem, como o culto de Melcarte na antiga Roma. É servido por entidades conhecidas como vampiros de fogo. De acordo com alguns tomos, os vampiros de fogo são governados por uma entidade chamada Fthagghua, talvez essa seja apenas outra maneira de se escrever Cthugha.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: Cthugha possui todas as habilidades telepáticas comuns aos Grandes Antigos, mas não parece se comunicar com seres humanos de modo algum, e deve ser invocado para se lidar com ele.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: *Ataque automático escaldante*. Invocado, Cthugha traz D100x10 vampiros de fogo consigo que imediatamente começam a incendiar a área. Cthugha flutua acima, escaldando e queimando toda a área. Humanos na área perdem um ponto de vida devido ao calor, a partir da rodada seguinte a que Cthugha chegou. Para cada rodada na área, os jogadores devem rolar CONx5 ou menos num D100. Se falhar, o investigador perde 1 ponto de vida por rodada até a morte. A única saída é se retirar da área circular de raio igual a 2D10x10 metros. Cthugha não vai embora até que a região tenha sido totalmente devastada e queimada, ou que seja banido antes por meio de um feitiço.

Ataque com pseudópodes. A cada rodada, Cthugha pode criar 1D4 pseudópodes a partir de sua massa disforme para espremer e açoitar alvos individuais. Os ataques podem ser em alvos diferentes.

Ataque Lança Chamas. Cthugha pode cuspir fogo em vez de criar pseudópodes. Uma labareda de fogo tem o alcance de 150 metros e cobre a área alvejada

com fogo, incinerando uma área de 20 metros de diâmetro. Jogadores cujos personagens estiverem na área devem rolar a CON do investigador contra o POD de Cthugha na tabela de Resistência. Se falharem, sofrem um dano igual ao POD de Cthugha. Se tiverem sucesso, sofrem metade do dano, um benefício duvidoso. Armadura não trás benefícios contra este ataque, mas anteparos, como paredes e *bunkers*, sim.

CTHUGHA, A Chama Viva

FOR 80	CON 120	TAM 140	INT 28	POD 42
DES 21	Mov. 0 (dispersão aérea)			PV 130

Bônus no Dano: +13D6.

Armas: Pseudópode 40%, dano 1D6 + bd
Lança Chamas 60%, especial

Armadura: (1) qualquer arma que ataque Cthugha no corpo a corpo sofre 14 pontos de dano antes de atingi-lo; se a arma ainda estiver inteira, Cthugha sofre o dano; (2) todas as armas de projéteis e balas infligem 14 pontos de dano a menos em Cthugha (como se houvesse uma armadura de 14 pontos).

Feitiços: todos os feitiços envolvendo entidades de fogo, inclusive o próprio Cthugha.

Perda de Sanidade: 1D3/1D20 pontos de SAN ao ver Cthugha.

Cthulhu

GRANDE ANTIGO

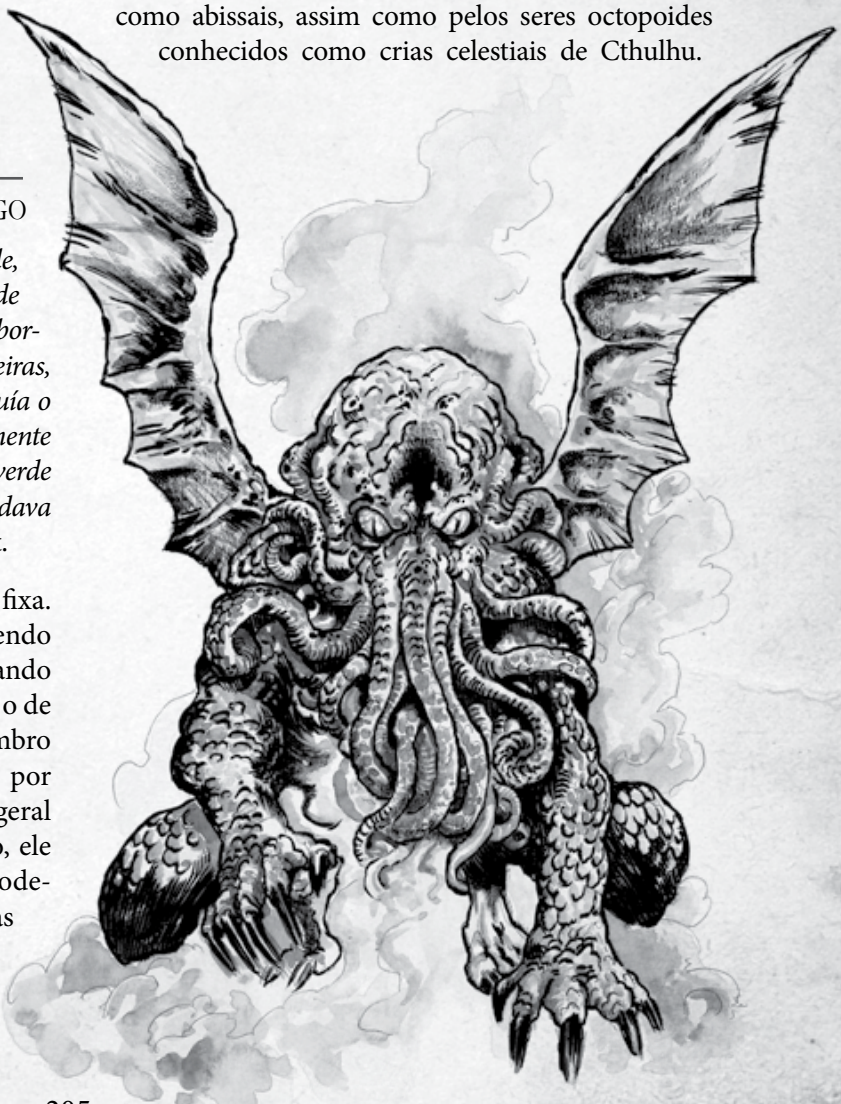
Um monstro de aparência vagamente antropoide, mas com uma cabeça de polvo na qual uma massa de barbilhões brotava da face, um corpo escamoso e emborrachado, garras enormes nas patas traseiras e dianteiras, e asas longas e estreitas nas costas. Essa coisa,... possuía o corpo um pouco inchado,... Ele desabou desajeitadamente à sua frente e escorregou lânguido sua imensidão verde gelatinosa sobre o portal negro… Uma montanha andava ou tropeçava. – "*The Call of Cthulhu*", H. P. Lovecraft.

A forma do corpo do Grande Cthulhu não é fixa. Ele pode distorcê-la e moldá-la à vontade, estendendo novos membros, retraindo os anteriores, aumentando imensamente o tamanho de suas asas e reduzindo o de seu corpo a fim de voar, ou esticar um único membro ou tentáculo a fim de permitir que ele penetre por metros a fio em um corredor. Todavia, sua forma geral é ligada à forma descrita por Lovecraft. Portanto, ele pode expandir e encolher suas asas, mas nunca poderia completamente absorvê-las. Todas suas formas são caricaturas reconhecíveis do Cthulhu.

Cthulhu habita as sombrias ruínas da cidade de R'lyeh, submersa nas profundezas das águas do Pacífico. Ele se encontra numa morte em vida enquanto estiver por lá, mas, algum dia, a cidade emergirá, e ele acordará, livre para matar e devorar mundo afora. Na cidade, ainda se encontram sepultados outros membros da raça de Cthulhu. Cthulhu é evidentemente o alto sacerdote e governa a todos. É de longe o mais poderoso.

CULTO: o culto a Cthulhu é o culto mais popular e divulgado dos cultos aos Grandes Antigos terrestres. Esse culto acredita que Cthulhu se precipitou das estrelas com os seus e construiu uma grande cidade pré-histórica em R'lyeh, governando o mundo. Quando as estrelas mudaram, seu continente afundou sob as águas, e a cidade e seus habitantes caíram numa morte em sono em que aguardam seu despertar por membros do culto a Cthulhu. Quando R'lyeh se erguer por sobre as ondas, membros do culto serão obrigados a ir até lá e abrir o vasto portal negro atrás do qual Cthulhu sonha, e então ele despertará e se erguerá em júbilo por todo o mundo em completo abandono com seus fiéis.

Tribos inteiras são reconhecidamente adoradoras de Cthulhu. Os inuit de regiões remotas, bem como o povo degenerado do pântano da Luisiana. Ele parece ser mais adorado entre os povos do mar ou seres que vivem à beira-mar. Ele é servido por seres conhecidos como abissais, assim como pelos seres octopoides conhecidos como crias celestiais de Cthulhu.



O culto de Cthulhu é pré-histórico e muito variado. O próprio Cthulhu possui muitos nomes, a maioria deles pode ser rastreada até sua forma original. Por exemplo, dois de seus nomes são Tulu e Thu Thu.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: embora em sono milenar, é sabido que Cthulhu envia sonhos horripilantes a homens mortais, o que pode ter levado alguns à loucura.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: a cada rodada, 1D3 investigadores são colhidos nas mãos flácidas de Cthulhu para morrer horrendamente. Se Cthulhu estiver somente emergindo de uma vasta abertura, ou se ele tiver que se levantar, os investigadores podem também ser atacados por seus tentáculos faciais, que podem agarrar quatro pessoas por rodada e penetrar em pequenas aberturas.

Ao atingir 0 pontos de vida, Cthulhu explode e se dissolve numa desagradável e espessa nuvem esverdeada, começando imediatamente a retomar sua forma. Ele precisa 1D10+10 minutos para se solidificar novamente e, ao terminar, ele possui, mais uma vez, todos seus 160 pontos de vida.

Cthulhu pode tentar agarrar um avião ou objeto semelhante em suas mãos, evitando que este o atinja. Caso ele queira fazê-lo, sempre terá sucesso.

CTHULHU, Mestre de R'lyeh

FOR 140	CON 110	TAM 210	INT 42	POD42
DES 21	Mov. 24 caminhando/20 nadando/16 voando			PV 160

Bônus no Dano: +21D6.

Armas: Garra 100%, dano 1D6 + 21D6
Tentáculo 100%, dano 11D6

Armadura: 21 pontos de gosma e músculos transdimensionais; além disso, ele regenera 6 pontos de vida por rodada.

Feitiços: sabe centenas de feitiços, exceto por Contatar Nodens e Convocar/Aprisionar Noitestripas; pode transmitir Contatar Abissais ou Contatar Cthulhu através de sonhos terríveis.

Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de SAN por ver Cthulhu.

Cyaegha

GRANDE ANTIGO

Eles viram que era um olho gigante encarando-os. Ao redor do olho, o céu se partia; grandes rachaduras se abriram através das quais uma escuridão escorria mais negra que a noite, rastejando cadente como um conjunto de tentáculos gosmentos, assumindo uma figura, uma configuração definida ... algo estava parado, delineado contra o céu negro, algo com tentáculos de escuridão e um olho verde-metálico. – "Darkness, My Name Is", Eddy C. Bertin.

Cyaegha é uma enorme massa negra com um imenso olho verde esférico. É possível que a forma de Cyaegha seja simplesmente a de um imenso olho cercado de longos tentáculos.

CULTO: Cyaegha é adorado pelos residentes de uma pequena vila construída sobre seu local de descanso em uma parte remota da Alemanha ocidental. O culto pratica sacrifícios humanos, mas Cyaegha pouco se importa com a adoração. Preocupa-se apenas com o dia da sua libertação.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: quando libertado, Cyaegha paira sobre uma área, inspecionando tudo de cima, selecionando a esmo os alvos humanos para amassar e espremer com seus tentáculos.

CYAEGHA, Grande Antigo

FOR 80	CON 120	TAM 200	INT 20	POD 35
DES 14	Mov. 25 voando			PV 160

Bônus no Dano: ND

Armas: Tentáculo 100%, dano 8D6

Armadura: nenhuma, mas sofre dano mínimo de armas de empalamento. Chegando a 0 pontos de vida, Cyaegha se retira para debaixo da terra.

Feitiços: quaisquer feitiços de Chamar/Banir ou Contatar que o guardião desejar.

Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de SAN ao ver Cyaegha.

Daoloth

DEUS EXTERIOR

Não disforme, mas tão complexo que o olho não conseguia reconhecer nenhuma figura descritível. Havia hemisférios e metal reluzente, acoplados por longos bastões plásticos. Os bastões eram de uma cor cinza fosca, ele então não conseguia identificar quais estavam mais perto; eles se fundiam em uma massa fina da qual se projetavam bastões individuais. À medida que olhava, ele tinha uma sensação curiosa de que olhos brilhavam dentre esses bastões; mas, para onde quer que se voltasse na construção, ele enxergava somente o espaço entre eles. – "The Render of the Veils", Ramsey Campbell.

Um ser estranho e geométrico, mas que não aparenta ser particularmente maligno. Daoloth vive em algum lugar além do nosso universo, embora possa ser trazido para ele.

CULTO: Daoloth é atualmente adorado em Yuggoth e outros mundos alienígenas, mas parece ter poucos cultistas na terra. Seus sacerdotes-astrólogos parecem ser capazes de ver o passado e o futuro, e perceber como objetos se estendem até a última dimensão. Eles ganham o poder de viajar por outras dimensões e ver outros tipos de realidades. Vislumbrar Daoloth é desastroso, uma vez que o olho humano tenta seguir os contornos da divindade e isso rapidamente leva à insanidade. Os poucos cultistas humanos de Daoloth invocam a divindade apenas em absoluta escuridão.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: a presença da divindade causa desastre entre os homens. Se não for cuidadosamente contido dentro de alguma barreira mágica, sua forma se expande e engloba a todos que estiverem por perto. Aqueles envolvidos por Daoloth são imediatamente enviados para mundos lúgubres e longínquos ou para dimensões alternativas, de onde raramente retornam.

Daoloth se move de modo não convencional, quer expandindo sua forma, quer cruzando outras dimensões. Ele se expande ao passo de 8 metros de raio por rodada e pode continuar se expandindo até qualquer tamanho.

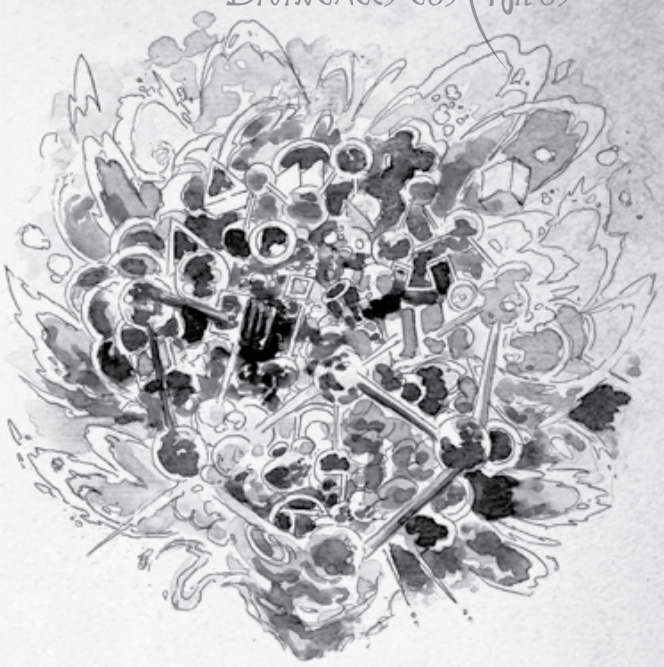
DAOLOTH, O Descortinador dos Véus

FOR ND	CON 100	TAM var	INT 50	POD 70
DES 30	Mov. 8			PV 100

Bônus no Dano: ND.

Armas: Englobar, sucesso automático, envia a vítima a outros planos (ou mundos).

Armadura: qualquer coisa que atinja ou penetre Daoloth é transportado para outras dimensões, mas qualquer feitiço que o guardião pensar ser apropriado pode causar dano em seus pontos de vida.



Feitiços: Daoloth pode saber qualquer feitiço que lide com viajar ou ver outros mundos, planos e dimensões além daqueles que o guardião achar apropriado.

Perda de Sanidade: 1D10/1D100 na primeira rodada em que a divindade for visível, e 1D10 a cada rodada enquanto estiver próximo dela.

Eihort

GRANDE ANTIGO

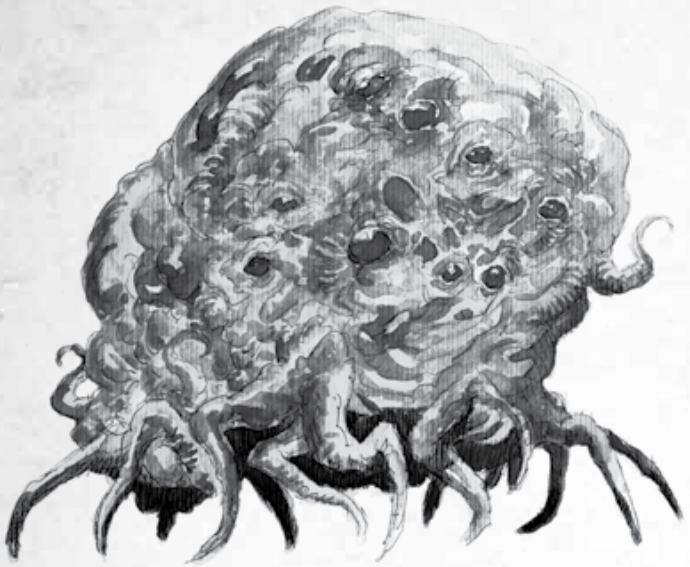
Então surgiu pálido movimento no poço, e algo escalou para fora do escuro, um ovoide inchado e descorado, sustentado sobre uma miríade de pernas descarnadas. Olhos surgiram no ovoide gelatinoso e o encararam. – "Before the Storm", Ramsey Campbell.

Eihort é um ser monstruoso que vive num labirinto de túneis nas profundezas bem debaixo do Vale de Severn na Inglaterra.

CULTO: O único culto conhecido de Eihort fica no Vale de Severn, particularmente nas cidades de Brichester e Camside. Normalmente, um grupo de humanos loucos é liderado por uma Ninhada de Eihort, que se forma no interior de um ser humano.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: *Barganha de Eihort*. Encurralando uma vítima humana, Eihort propõe para sua vítima. Se a vítima recusar ele a esmaga até a morte.

Aquele que quiser sobreviver deve aceitar a Barganha de Eihort e receber a implantação de uma Ninhada imatura em seu corpo. Progressivamente, ocorrem sonhos horríveis e destruidores de SAN, custando 1D4 SAN e provendo 1D3 em Mitos de Cthulhu, afetando a vítima nos meses seguintes. A Ninhada briga com



o hospedeiro pelo controle de seu corpo. Após D100 meses, o confronto chega ao ápice e visões terríveis assolam o cérebro do hospedeiro quando, por fim, a Ninhada madura irrompe do corpo do hospedeiro e dá o fora. O hospedeiro sempre morre.

Ninhada de Eihort. Seus membros são criaturas brancas, pequenas, globulares, vermiformes ou aracnoides. A destruição sistemática deles provoca a fúria de Eihort. Depois de seu assustador nascimento, a Ninhada se esconde até que o Grande Antigo caminhe sobre a terra novamente. Eles então se metamorfoseiam em versões menores de Eihort e o seguem daí por diante. Membros da Ninhada não são inteligentes ou agressivos, mas podem devorar alvos imóveis até os ossos. Em 1D10 minutos, um grupo pode causar um ponto de dano em alvos indefesos.

EIHORT, Deus do Labirinto

FOR 44	CON 80	TAM 50	INT 25	POD 30
DES 12	Mov. 8/1 escavando			PV 65

Bônus no Dano: +5D6.

Armas: Mordida 70%, dano 5D3 + veneno paralisante de POT 15

Esmagar 85%, dano 5D6 em tudo num raio de 3 metros

Armadura: nenhuma. Todos os ataques físicos infligem dano mínimo. Adicionalmente, Eihort regenera 3 pontos por rodada de combate. Quando reduzido a 0 pontos de vida, seus restos imortais penetram o solo e ele regenera em algum lugar bem no interior da Terra.

Feitiços: Bloquear Memória, todos feitiços de Contatar Divindade, Convocar/Aprisionar Carniçal, Convocar/Aprisionar Ctônico, Criar Portal.

Perda de Sanidade: 1D6/1D20 pontos de SAN ao ver Eihort.

Ghatanothoa

GRANDE ANTIGO

Nada que eu pudesse dizer poderia prefigurar o repugnante, ímpio, inumano e extragaláctico horror e odiosidade e impronunciável mal daquela proibida cria do caos negro e da noite ilimitável. – "Out of the Eons", H. P. Lovecraft e Hazel Heald.

Ghatanothoa é conhecido por ser excessivamente horrível, com uma miríade de tentáculos, bocarras e órgãos sensoriais com um contorno definitivamente horrendo. No antigo Mu, Ghatanothoa residia numa toca sob uma cidade originalmente construída pelos fungos de Yuggoth, geralmente habitada por homens primitivos. A toca era coberta por um tronco de cone vulcânico. Quando o continente afundou, a morada da divindade foi encoberta pelas ondas, e ela não estava mais livre. Algumas vezes, movimentos tectônicos levam a morada de Ghatanothoa até a superfície, como num ensaio para o terrível dia em que irá se erguer, junto com R'lyeh, para jamais afundar novamente. Investigadores devem ficar atentos a ilhas entre a Nova Zelândia e o Chile que batam com a descrição da morada de Ghatanothoa.

CULTO: Ghatanothoa é algumas vezes associado aos Lloigor. No momento, nenhum culto humano a ele é conhecido. Em tempos antigos, os sacerdotes de Mu ofereciam, a contragosto, sacrifícios humanos periódicos a Ghatanothoa, temendo que ele se levantasse de seu vulcão extinto e fizesse um estrago maior. Certos fungos de Yuggoth também serviam Ghatanothoa nesses tempos remotos.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: *Maldição de Ghatanothoa*. Todos com uma linha de visão desimpedida, capazes de ver claramente a imagem de Ghatanothoa, recebem esta maldição. A cada rodada em que a imagem estiver presente, a testemunha humana deve fazer um rolamento de CON x 5 ou menos em um D100. Se falhar, a pessoa perde 1D6 pontos de DES, seus músculos enrijecem e tem início um formigamento paralisante. Se a DES da pessoa chegar a zero, ocorre a imobilização total por meio de uma petrificação normalmente irreversível.

Em alguns minutos, a pele da vítima e seus tendões enrijecem rapidamente e tomam a consistência de couro e osso. O cérebro e os órgãos internos continuam vivos e frescos dentro dessa casca rígida e imóvel, senciente, embora insuportavelmente aprisionado. Somente a destruição do cérebro pode dar um fim ao sofrimento da vítima. A vítima cega e paralisada perde 1D6 pontos de SAN por dia, até atingir a insanidade permanente ou a clemente libertação através da morte.

Quando atinge 0 ou menos pontos de vida, a maldição desse Grande Antigo se torna inoperante. Quando retorna a um ponto de vida ou mais, a petrificação retoma seu curso normal.

GHATANOTHOA, O Senhor do Vulcão

FOR 90	CON 80	TAM 140	INT 20	POD 35
DES 8	Mov. 9			PV 110

Bônus no Dano: ND.

Armas: Tentáculos 80%, dano 7D6

Armadura: 10 pontos de pele, regenera 10 pontos por rodada.

Feitiços: conhece todos feitiços de Convocar/Aprisionar além de feitiços de Contatar Abissais, Carniçais, Crias Celestiais de Cthulhu, Ctônicos, Grandes Antigos, Habitantes da Areia e Pólipos Voadores.

Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de SAN ao ver Ghatanothoa, mas este é o menor dos problemas das testemunhas.

Glaaki

GRANDE ANTIGO

Do corpo ovoide se projetavam incontáveis finos, pontudos espinhos de metal multicolorido; do lado mais arredondado do ovoide, uma boca circular de lábios grossos formava o centro de uma face esponjosa, da qual surgiam três olhos em antenas finas. Por toda volta da parte inferior do corpo havia muitas pirâmides brancas, presumivelmente usadas para locomoção. O diâmetro da parte mais fina do corpo devia ser de uns três metros ... longos filamentos se contorciam sobre ele... [seu] contorno se erguia, pulsando e tremendo numa vibração ensurdecedora ... um espinho se enrijeceu na direção [da vítima]. – "The Inhabitant of the Lake", Ramsey Campbell.

Glaaki habita atualmente o fundo de um lago no Vale Severn (na Inglaterra), de onde ele convoca novos cultistas por um 'sonho-isca' – o envio de sonhos hipnóticos a potenciais iniciados. Glaaki está fraco agora e, sem a força sugada pelo processo de iniciação, não poderia enviar seus 'sonhos-isca'. Todavia, sempre que alguém vem morar perto, ele envia seus sonhos, ou manda os servos de Glaaki capturarem ou guiarem novos iniciados.

CULTO: Glaaki encabeça um culto particularmente repugnante no qual a maioria dos membros são mortos-vivos. Houve um tempo em que seres humanos vivos o cultuavam, mas atualmente os arredores do lago onde ele habita estão desertos.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: *O Sonho-Isca*. Glaaki usa principalmente o sonho-isca para atrair vítimas até o lago para sua iniciação. A chance de o alvo ser dominado pelo sonho é igual à diferença de pontos de magia entre Glaaki e sua vítima, num D100. Para cada quilometro de distância entre a vítima e Glaaki, essa chance diminui em um por cento. Glaaki pode tentar sua vítima uma vez por noite por quantas noites desejar.

Para a iniciação, o noviço permanece na margem do lago enquanto Glaaki emerge das profundezas. Glaaki enfia um espinho no peito da vítima e, na rodada seguinte, injeta um fluido nela. Normalmente o espinho mata a vítima humana. O espinho se separa de Glaaki e dele crescem protuberâncias pelo corpo da vítima. Quando o crescimento está completo, em uma

noite ou duas, o espinho cai, deixando à mostra um buraco que não sangra e de onde parte uma rede de linhas vermelhas. A vítima se torna, então, um escravo morto-vivo, um servo de Glaaki.

Condições: se o espinho não causar dano suficiente para matar o alvo antes do líquido ser injetado, a vítima se torna um horrível morto-vivo, mas não está sujeita à vontade de Glaaki. Se possível, Glaaki manda seus servos capturarem tal indivíduo e o manterem seguro enquanto ele enfia outro espinho no alvo para forçar sua servidão. Se a vítima (ou seus amigos) conseguir quebrar o espinho durante a rodada em que ela é ferida e antes do líquido ser injetado, ela de todo jeito morre, mas não se torna um servo de Glaaki. Nas raras instâncias em que o dano não é suficiente para matar a vítima e o espinho é quebrado antes do fluido ser injetado, a vítima permanece um ser humano normal. Os escravos mortos-vivos de Glaaki podem segurar firme o noviço para que este não consiga se mexer e quebrar o espinho prematuramente.

GLAAKI, O Habitante do Lago

FOR 40	CON 60	TAM 90	INT 30	POD 28
DES 10	Mov. 6			PV 75

Bônus no Dano: ND.

Armas: espinhos 100%, dano 7D3

Armadura: 40 pontos em tegumentos, cada espinho tem 4 pontos de armadura e seis PV.

Feitiços: Glaaki sabe a maioria dos feitiços e ensina muitos a seus adoradores-escravos.

Perda de Sanidade: 1d3/1D20 pontos de SAN ao ver Glaaki.

Hastur, o Inefável

GRANDE ANTIGO

Paisagens plenamente alienígenas... Em primeiro plano, um grande lago. Hali? Em cinco minutos, as águas começaram a se encrespar onde alguma coisa se ergueu. Voltado para dentro. Um ser aquático titânico, com tentáculos. Octópode, mas muito, muito maior – dez – vinte vezes maior do que o polvo gigante apallyon *da costa oeste. O que era apenas seu pescoço facilmente uns setenta e cinco metros de diâmetro. Não poderia arriscar a chance de ver a sua face.* – "The Gable Window", August Derleth.

Hastur, o Inefável, habita as proximidades da estrela de Aldebarã, na constelação de Touro. Ele está conectado ao místico Lago de Hali, ao Símbolo Amarelo e a Carcosa, assim como às coisas que lá habitam. Ele pode estar conectado com o poder de voar pelo espaço. Sua aparência é questão de disputas. Num caso de posses-

são por Hastur, um corpo tomou uma forma inchada e escamosa, e seus membros se tornaram moles e sem ossos. Os habitantes do lago de Hali têm aparência octopoide quando vistos de trás e são ligados a Hastur. Eles possuem também faces insuportavelmente horríveis. Todavia, a aparência de Hastur é, grosso modo, uma escolha do guardião. Hastur é bem servido por byakhees, uma raça que voa entre as estrelas.

CULTO: o culto de Hastur é moderadamente comum na Terra, e os abomináveis povos Tcho-Tcho estão entre seus conhecidos servos, assim como os Irmãos do Símbolo Amarelo. O culto a Hastur é particularmente repugnante e é amplamente conhecido fora do seu círculo de seus seguidores. Cultistas conhecem Hastur como Aquele Que Não Deve Ser Nomeado. Essa pode ser uma corruptela de seu título: "O Inefável".

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: Hastur só é invocável durante a noite. Quando Hastur estiver presente; a cada rodada, três indivíduos devem se Esquivar com sucesso ou serão agarrados por Hastur e destruídos na rodada seguinte. Hastur normalmente não ataca amigos ou adoradores. Ele deve sempre abandonar a parte da Terra em que Aldebarã estiver abaixo do horizonte.

HASTUR, Aquele Que Não Deve Ser Nomeado

FOR 120	CON 200	TAM 100	INT 15	POD 35
DES 30	Mov. 20/50 voando			PV 150

Bônus no Dano: +13D6.

Armas: tentáculo/Garra 100%, dano morte

Armadura: 30 pontos de pelancas grossas, escamosas e emborrachadas.

Feitiços: Fermentar Hidromel Espacial, todos os feitiços de Chamar e Contatar, Convocar/Aprisionar Byakhee e outros que o guardião achar apropriado.

Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de SAN ao ver Hastur.

Hipnos

DEUS ANTIGO

Jovem cuja juventude está fora do tempo e com uma formosa face barbada, curvados lábios sorridentes, fronte olímpica, e densas madeixas ondulantes e coroado de papoulas. – "Hypnos", H. P. Lovecraft.

Também aprendemos que sua forma verdadeira é distorcida e amedrontadora como os piores pesadelos. Como o Deus do sono, sua natureza é ligada à sonolenta fronteira entre o Mundo Desperto e as Terras dos Sonhos, e sonhadores adormecidos viajam pelo seu domínio.

CULTO: embora Hipnos tenha visitado, vez por outra, o Mundo Desperto, ele não possui ou tem tido um culto desde os Gregos. Nas Terras dos Sonhos, Hipnos é adorado por certas entidades inumanas.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: caso um sonhador se sobressaia ou atraia a atenção de Hipnos, a divindade pode transformá-lo em uma forma mais apropriada. O sonhador assume uma forma de acordo com o desejo de Hipnos, porém, nenhuma de suas novas características pode ser maior que 50. As habilidades da vítima não se alteram, a não ser que a nova forma promova ou proíba seu uso. Novas capacidades podem ser concedidas, ou velhas, retiradas. Geralmente a vítima deve permanecer com Hipnos para sempre e jamais retornar à Terra.

HIPNOS, Deus Antigo, Senhor do Sonho

FOR 20	CON 100	TAM 12	INT 80	POD 85
DES 30	Mov. 8			PV 56

Bônus no Dano: +1D4

Armas: transformar 100%, dano é a transformação

Armadura: imune a tudo que não exista simultaneamente nas Terras dos Sonhos e no Mundo Desperto; logo, é ameaçado somente por sonhadores em seus sonhos e por divindades.

Feitiços: habilidade de transformar.

Perda de Sanidade: ver a forma verdadeira de Hipnos custa 1D6/1D20 pontos de SAN.

Ithaqua

GRANDE ANTIGO

As estrelas foram apagadas... a grande nuvem que havia obscurecido o céu curiosamente parecia ter os contornos de um homem grande. E... onde o topo da nuvem deveria estar, onde a cabeça da coisa deveria estar, havia duas estrelas brilhantes, visíveis apesar da sombra, duas estrelas cintilantes, queimando forte – como olhos! – "The Thing That Walked on the Wind", August Derleth.

Há relatos de Ithaqua no ártico e no subártico, onde nativos americanos o encontraram. Ele é conhecido por perambular pelas vastidões, perseguindo viajantes desafortunados e dar cabo deles. Tais desafortunados são algumas vezes encontrados vivos por algum tempo, incapazes de explicar o que houve com eles. A maioria é encontrada sem vida semanas ou meses depois, parcialmente enterrados, como se tivessem sido largados de uma grande altura, enrijecidos, em posições de grande agonia e faltando uma ou outra parte de seus corpos.

CULTO: Ithaqua tem um culto pequeno, apesar de muitos o temerem no extremo norte. Os habitantes da Sibéria e do Alasca podem fazer oferendas para evitar que o Wendigo assombre seus acampamentos, mas parece ser rara a adoração organizada. Ithaqua é mais amplamente adorado no mundo longínquo de Bórea.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: se Ithaqua se encontra a algumas poucas dezenas de metros, ele pode usar fortes ventos para tentar varrer vítimas para o alto. Jogadores cujos investigadores são assim atacados devem ro-

lar na Tabela de Resistência um confronto de FOR entre seu investigador e Ithaqua. Se Ithaqua estiver atacando diversos investigadores, divida sua FOR entre eles.

Se dentro do alcance, Ithaqua pode agarrar com uma de suas poderosas garras por rodada. Qualquer um atacado dessa forma está automaticamente preso, caso Ithaqua assim desejar.

ITHAQUA, O Andarilho do Vento, o Wendigo

FOR 50	CON 150	TAM 100	INT 10	POD 35
DES 30	Mov. 10/100 voando			PV 125

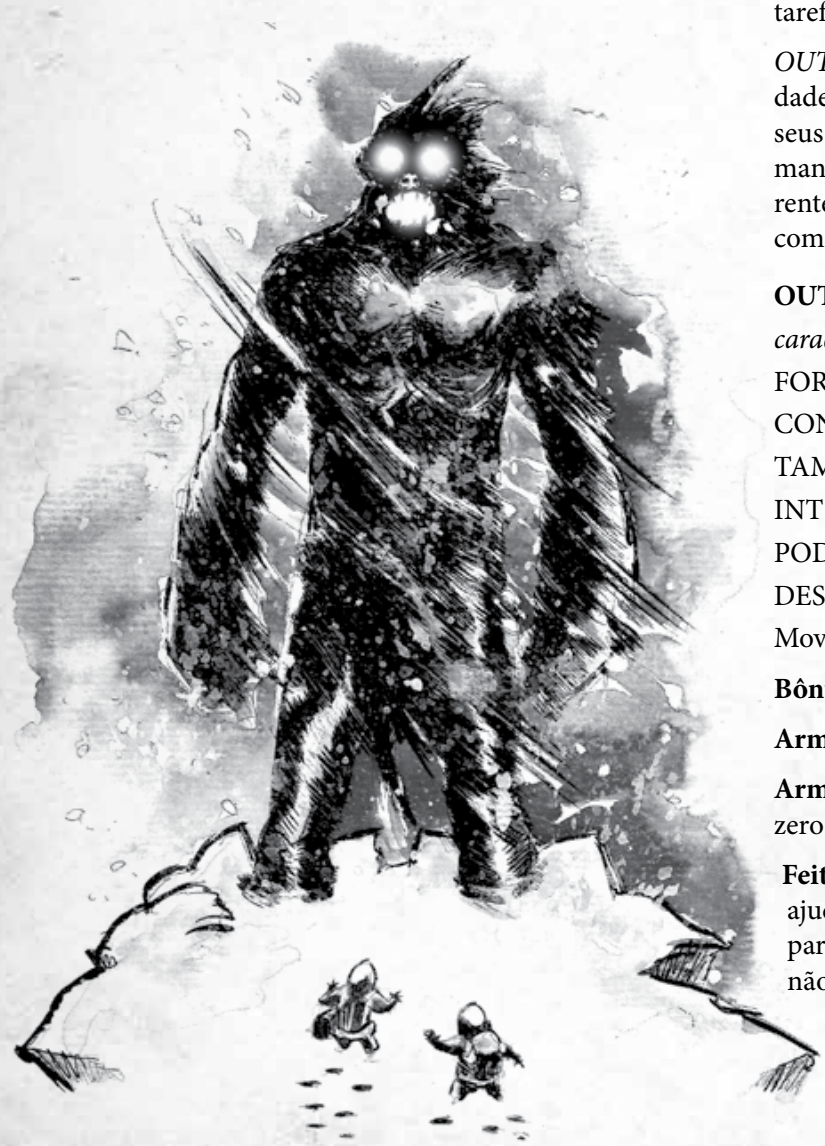
Bônus no Dano: + 8D6

Armas: Lufada de Vento 100%, dano de levantar e largar* Garra 80%, dano 6D6 (ignora qualquer armadura)
* 1D10 x 3 metros. Cada 3 metros de queda inflige 1D6 de dano.

Armadura: 10 pontos de pele e gelo.

Feitiços: todos feitiços de Chamar e Contatar.

Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de SAN ao ver Ithaqua. 1/1D6 ao ouvir o urro do Wendigo no Vento Norte.



Outros Deuses Menores

DEUSES EXTERIORES

Ao som de detestáveis batimentos e assovios, dançam lenta, desajeitada e absurdamente os gigantescos Últimos Deuses, os cegos, sem voz, tenebrosos, dementes Outros Deuses cuj'alma e mensageiro é o Caos Rastejante Nyarlathotep. – "The Dream-Quest of Unknown Kadath", H. P. Lovecraft.

Além das divindades nomeadas que podem servir Azathoth, há uma companhia de entidades aparentemente menores ou menos importantes, os Outros Deuses Menores. Eles contam com alguns dos inúmeros seres que sabidamente dançam para Azathoth, bem como muitas outras divindades adoradas em vários locais. Eles geram larvas monstruosas que podem se tornar novos deuses.

CULTO: os Outros Deuses Menores possuem apenas cultos pequenos, e o guardião deve determinar quaisquer nomes que precisar. A maioria é irracional como seu mestre, Azathoth, mas possuem menor poder e são mais seguros de lidar. Um Deus Menor pode oferecer proteção a seus adoradores, ou estes podem até ser capazes de explorar a divindade, fazendo-a cumprir tarefas sem que ela perceba.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: dado que estas divindades diferem ao menos um pouco entre si, vários são seus poderes e ataques. Junto a seu mestre, elas podem manifestar um poder bem maior. Existem tipos diferentes daqueles aqui apresentados, alguns com INT, com maior TAM, e assim por diante.

OUTROS DEUSES MENORES, Divindades Menores

carac.	*rol.*	*média*
FOR	4D20	42
CON	1D100+20	70-71
TAM	1D100+50	100-101
INT	0	0
POD	1D100	50-51
DES	1D10	5-6
Mov.	1D8-1	PV 85-86

Bônus no Dano: +8D6

Armas: Esmagar 60%, dano igual ao bd

Armadura: usualmente nenhuma, mas, ao chegar a zero PV, é desconjurada.

Feitiços: são capazes de ordenar escravos e servos a ajudá-las, e cada uma possui no mínimo um servo para fazer sua vontade; sendo divindades, podem não possuir feitiços formais, já que isso poderia meramente significar que poderiam usar magia, mas não ensiná-la.

Perda de Sanidade: 1/1D20 Pontos de SAN ao ver Outro Deus Menor.

Nodens

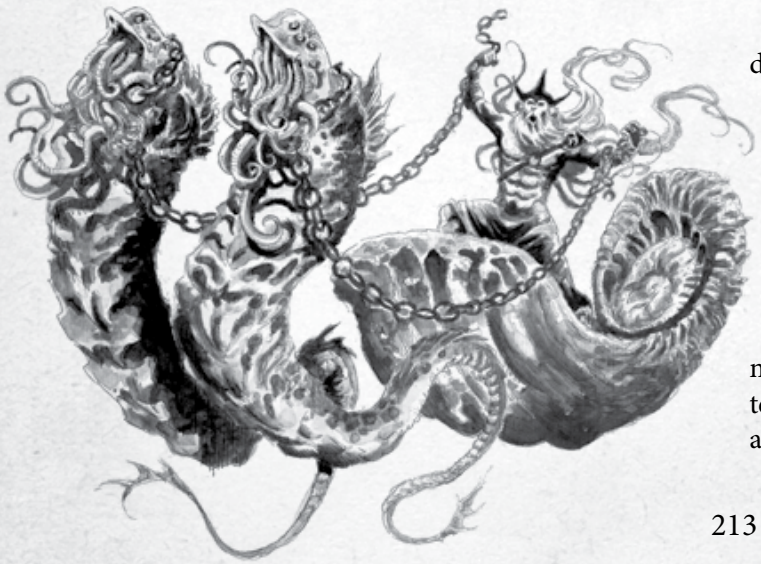
DEUS ANTIGO

E sobre o dorso de golfinhos se equilibrava uma vasta concha pregueada onde ia a forma cinza e horrível do primordial Nodens, Senhor do Grande Abismo... Então o grisalho Nodens estendeu uma mão envelhecida, ajudou Olney e seu anfitrião para o interior da vasta concha. – "The Strange High House in the Mist", H. P. Lovecraft.

Ele usualmente toma a forma de um humano normal, com barba e cabelos grisalhos. Nodens frequentemente guia uma carruagem feita de uma enorme concha marinha levada por monstros aterradores ou seres fantásticos de lendas terrenas.

CULTO: às vezes, Nodens é quase amigável para a humanidade. Ele por vezes visitou a Terra e sabe-se que ajudou alguns que eram perseguidos pelos Grandes Antigos ou por Nyarlathotep. Nodens não possui culto na Terra. Ele é servido pelos noitestripas.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: Nodens jamais ataca fisicamente um inimigo. Confrontado por oponentes fracos, ele chama noitestripas em número suficiente para se livrar do oponente. Confrontado por um inimigo poderoso, Nodens tenta mandá-lo embora: ao mandar um inimigo embora, role abaixo do POD do inimigo ou menos num D100; se for bem-sucedido, o inimigo permanece e Nodens desaparece voluntariamente para evitar um confronto direto. Se Nodens partir em uma situação dessas, sabe-se que ele leva um humano consigo até uma localização aleatória. Há relatos de ele ter levado e trazido um humano aos confins da galáxia.



NODENS, Senhor do Grande Abismo

FOR 42	CON 45	TAM 15	INT 70	POD 100
DES 21	Mov. 12			PV 30

Bônus no Dano: +3D6

Armas: Bastão 100%, dano 4D6+3D6
* o bastão ignora armaduras.

Armadura: inicialmente nenhuma, mas pode escolher adicionar armadura gastando um ponto de magia para cada ponto de armadura que quiser – essa armadura dura até o nascer ou o pôr do sol.

Feitiços: pode chamar noitestripas em seu auxílio numa taxa de 1D10 noitestripas para cada ponto de magia investido; cura a si mesmo numa taxa de um PV para cada ponto de magia gasto; guardiões devem adicionar os feitiços que acharem adequados para a divindade.

Perda de Sanidade: nenhuma perda de SAN ao ver Nodens.

Nyarlathotep

DEUS EXTERIOR

Uma figura alta e magra, com a face jovem de um faraó antigo, alegre, com uma túnica prismática e coroado com uma dupla coroa de brilho próprio... a fascinação de um deus negro ou arcanjo caído, cujos olhos ladeados por um languido brilho de humor caprichoso espiavam. – "The Dream-Quest of Unknown Kadath", H. P. Lovecraft.

Nyarlathotep é o mensageiro, o coração e a alma dos Deuses Exteriores. Ele é o único a ter uma personalidade de verdade e reivindica milhares de formas diferentes. Para ele, causar loucura e insanidade é mais importante e proveitoso que apenas morte ou destruição.

Somente algumas das formas de Nyarlathotep já foram descritas. O Faraó Negro é um humano de aparência egípcia. A Língua Sangrenta é um enorme monstro cujos membros têm garras e um único longo tentáculo em vez de uma face. Esse tentáculo se estende adiante quando a divindade uiva para a lua. O Assom-

bro das Trevas é negro e tem asas, com olho vermelho tripartido, e não suporta luz. A Mulher Inchada é uma mulher gigantesca cujo corpo trepida com inúmeros tentáculos. A Fera toma a forma da esfinge do Egito, mas sua face é repleta de estrelas. Há evidências de que o Barão Samedi das cerimônias vodus também seja uma forma de Nyarlathotep.

CULTO: Nyarlathotep é tipicamente adorado sob uma de suas formas, ou Máscaras. Há inúmeros desses cultos, espalhados ao redor do globo. A Irmandade do Faraó Negro tem sua base no Cairo e possui uma forte presença em Londres. O Culto da Língua Sangrenta é conhecido no Quênia e em Nova Iorque. O Culto da Sabedoria Estelar em Providence adora o Assombro das Trevas, assim como o faz o Culto do Morcego da Areia na Austrália. Outros cultos conhecidos incluem a Ordem da Mulher Inchada de Xangai e A Irmandade da Fera presente em todo o globo.

Além desses, aqueles que adoram os Deuses Exteriores frequentemente o fazem esperando angariar favores de Nyarlathotep. Recompensas aos escravos leais usualmente vêm através do Caos Rastejante, sendo os outros Deuses Exteriores demasiado irracionais para se importarem. Nyarlathotep pode agraciar seus adoradores com o conhecimento de um feitiço, revelar algum fato destrutivo ou crença religiosa discordante, ou conceder um monstro serviçal como assistente. As dádivas de Nyarlathotep parecem sempre causar tumulto entre os homens, e tendem a trazer terror e sofrimento àquele que as recebe.

Além dos serviçais dos Deuses Exteriores, Nyarlathotep possui servos especiais, incluindo shantaks e horrores caçadores. Pode agraciar um seguidor com qualquer tipo de criatura se o tiver em boa consideração. Tal dádiva envolve ao menos uma doação permanente de POD ou outra característica para Nyarlathotep e outros Deuses Exteriores.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: Nyarlathotep executa o desejo dos Deuses Exteriores e é corretamente chamado de alma destes. Sempre tenta trazer a loucura para a humanidade e muitas profecias, incluindo as histórias "O Caos Rastejante" e "Nyarlathotep", e o poema "Os Fungos de Yuggoth", parecem afirmar que algum dia Nyarlathotep em pessoa destruirá a humanidade e, possivelmente, todo o planeta. Nyarlathotep é sempre uma figura burlesca, evidentemente desdenhosa de seus mestres.

Todas as invocações aos Deuses Exteriores incluem o nome de Nyarlathotep, possivelmente reconhecendo seu papel de mensageiro. É conhecido e temido por todas as espécies dos Mitos e ocasionalmente exige algo delas.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: na forma humana, Nyarlathotep pode tentar corromper ou enganar seus adversários, parecendo um amigo, e normalmente ele reluta em exibir seus poderes sobrenaturais se não pressionado. Nyarlathotep usualmente reage a desafios convocando seres para afastar ou se livrar de adversários.

Nyarlathotep pode convocar um membro de qualquer raça independente ou serviçal presente neste livro (e de outras aqui ausentes), pelo custo de um ponto de magia para cada ponto de POD que a criatura possuir (ou por apenas um ponto de magia – consulte a descrição abaixo). Quando está numa forma de monstro, ele costuma agarrar suas vítimas e as levar consigo.

Na forma humana, Nyarlathotep pode ser vencido por meios naturais e físicos. Vencido dessa maneira, depois de tombar, o corpo começa a tremer e inchar, até estourar e liberar um monstro imenso com garras (ou qualquer das outras formas monstruosas descritas anteriormente). Esse colosso inconveniente se ergue do corpo partido e desaparece no céu sem mais molestar o assassino. Quando em forma de monstro, Nyarlathotep é difícil de matar, mas, se destruído, é certamente banido.

Sua forma de monstro imenso com garras varia a todo instante, mas a cada rodada terá ao menos duas garras com as quais atacar.

NYARLATHOTEP, o Caos Rastejante

carac.	*forma humana*	*forma de monstro*
FOR	12	80
CON	19	50
TAM	11	90
INT	86	86
POD	100	100
DES	19	19
APA	18	–
PV	15	70
Mov.	12	16
BD	+0	+10D6

Armas como Humano: 100% em qualquer arma, dano conforme a arma

Armas na forma monstruosa: Garra 85%, dano 10D6+10D6

Armadura: nenhuma, mas caso atinja 0 PV, cai ao chão (assume uma forma monstruosa que faz todos os presentes perderem pontos de SAN) e parte para o espaço sideral.

Feitiços: conhece todos os feitiços dos Mitos e pode convocar monstros ao custo de um ponto de magia por ponto de POD do monstro, pode convocar horrores caçadores, servos dos Deuses Exteriores ou shantaks por apenas um ponto de magia.

Perda de Sanidade: nenhuma na forma humana, 1D10/1D100 pontos de SAN ao ver a maioria de suas outras 999 máscaras.

Nyogtha

GRANDE ANTIGO

Um odor insidioso começou a penetrar no aposento. Era vagamente reptiliano, almiscarado e nauseabundo. O disco se erguia inexoravelmente, e pequenos dedos de escuridão se esticavam desde embaixo de seus confins. E [dali] vinha uma grande onda de escuridão iridescente, nem líquida e nem sólida, uma massa gelatinosa apavorante.
– "The Salem Horror", Henry Kuttner.

Nyogtha é uma divindade menor que segundo relatos habita as cavernas debaixo da terra. Pode estar relacionada a Cthulhu. Nyogtha parece uma bolha de escuridão viva que pode lançar tentáculos negros ou pseudópodes à vontade.

CULTO: Nyogtha possui poucos adoradores, em sua maioria, bruxas e afins. Por vezes, ensina-lhes feitiços em troca de sacrifícios e POD. Nas Terras dos Sonhos, Nyotgha é adorada por um bando de carniçais. Alguns carniçais no Mundo Desperto podem também praticar esse culto.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: se não for banida por feitiços apropriados, Nyogtha agarra e arrasta suas vítimas para as profundezas. Se Nyogtha atacar, cada alvo num raio de 10 metros sofre 1D10 pontos de dano devido a inúmeros ferimentos pequenos.

NYOGTHA, A Coisa Que Não Deveria Existir

FOR 85	CON 40	TAM 80	INT 20	POD 28
DES 20	Mov. 10			PV 60

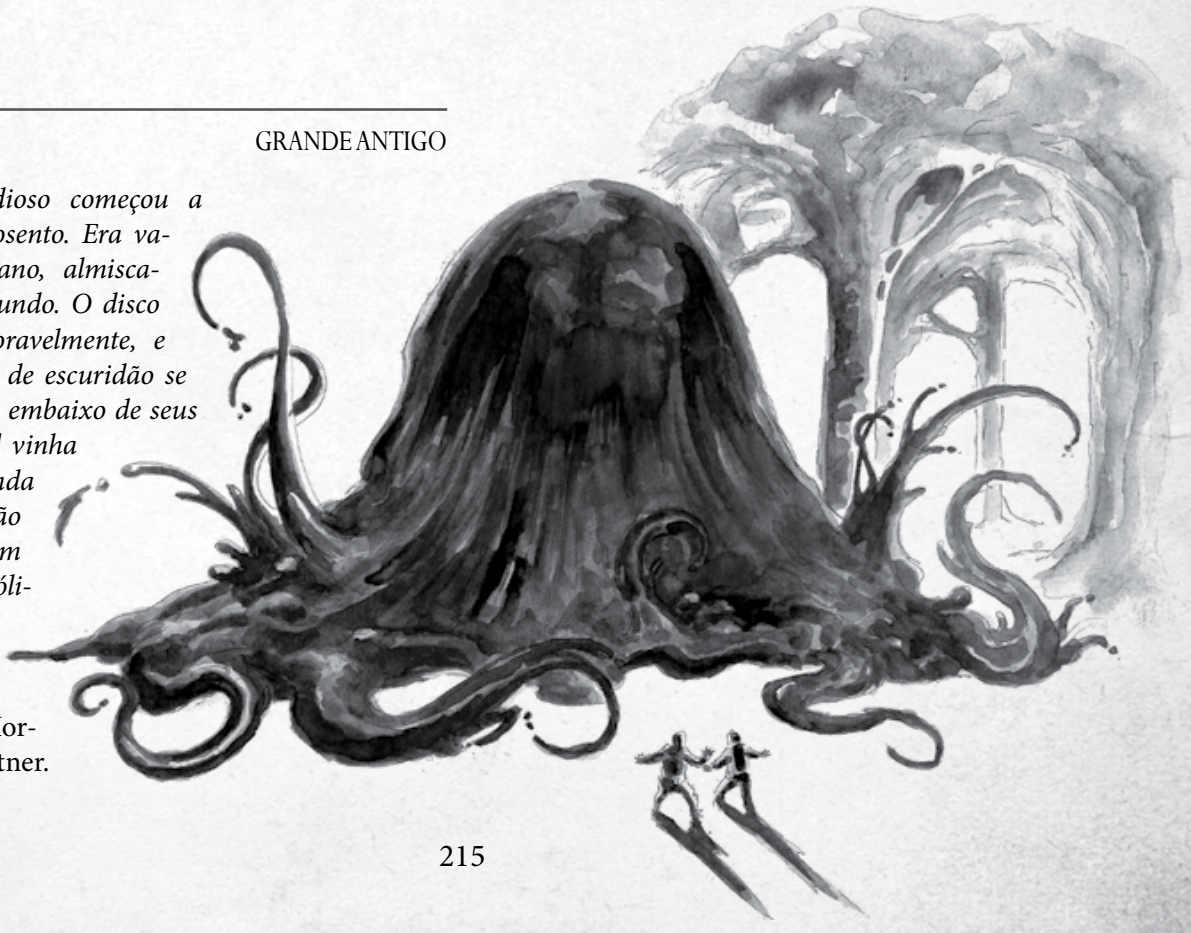
Bônus no Dano: ND

Armas: Tentáculos 100%, dano 1D10 ou aprisiona e agarra

Armadura: ignora os primeiros 10 pontos de dano recebidos de qualquer fonte numa rodada. Ao chegar a zero de PV, Nyogtha é banida e desaparece.

Feitiços: todos os feitiços de Chamar e Contatar; Criar Portal.

Perda de Sanidade: 1D6/1D20 pontos de SAN ao ver Nyogtha.



Quachil Uttaus

GRANDE ANTIGO

Era uma figura não maior que uma criancinha, mas retorcida e enrugada como uma múmia milenar. Sua cabeça nua e sua face sem traços suspensa por um pescoço esquelético eram riscadas por milhares de rugas reticulares. O corpo era como o de um fenômeno teratológico monstruoso e murcho, sem ter provado o sopro da vida. Os braços raquíticos terminando em garras ósseas e esticadas, como se tomados pela ancilose, na postura de um eterno tatear terrível. – "Treader of the Dust", Clark Ashton Smith.

As duas pernas de Quachil Uttaus estão contraídas para perto uma da outra e são tão imóveis quanto seus braços. Diz-se que ele habita o limbo além do espaço e do tempo. Mencionado apenas no excepcionalmente raro *Testamento de Carnamagos*, Quachil Uttaus está associado, se interessa e possivelmente influencia o tempo, a morte e a decadência.

CULTO: Quachil Uttaus não possui culto conhecido, mas magos ocasionalmente o chamam suplicando por imortalidade.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: quando Quachil Uttaus é chamado, um facho de luz cinza vem de cima, focado em seu alvo: a vítima não pode escapar dessa luz. A divindade então desce silenciosa e rapidamente pelo facho de luz, tocando o alvo. Se não for chamado para conceder imortalidade, o toque de Quachil Uttaus causa envelhecimento e morte quase instantânea, transformando o cadáver em um monte de pó. Ele então parte do modo como veio, deixando apenas suas pequenas pegadas sobre os restos mortais como a única pista de sua visita.

QUACHIL UTTAUS, O Espezinhador do Pó

FOR 12	CON 20	TAM 6	INT 19	POD 35
DES 3	Mov. especial			PV 13

Bônus no Dano: ND

Armas: toque 100%, dano morte instantânea.

Armadura: imunidade a todos os ataques físicos ou mágicos; armas instantaneamente envelhecem ao atacar, decompõem-se e viram pó.

Feitiços: todas as que o guardião desejar, incluindo quaisquer que tenham a ver com morte, envelhecimento, tempo e vida.

Perda de Sanidade: 1D6/1D20 pontos de SAN ao ver Quachil Uttaus.

Rhan-Tegoth

GRANDE ANTIGO

Um torso quase globular, seis longos e sinuosos membros terminando em pinças, como as de um crustáceo. Da ponta superior brota um globo secundário na forma de bolha; seu triângulo de três olhos ictíacos fixos, seu probóscide obviamente flexível, com 30 centímetros, e um sistema lateral saliente semelhante a guelras sugeriam que se tratava de uma cabeça. – "The Horror in the Museum", H. P. Lovecraft.

Esta divindade menor governava o que hoje em dia é o Alasca, se alimentando de hominídeos magros que corriam gritando ante seu poder. Talvez em eras tão recentes quanto a última glaciação, Rhan-Tegoth tenha entrado em hibernação profunda, da qual ele não quis ou não pode acordar. Redescoberto por homens modernos, a maioria confunde a divindade imóvel com uma estátua medonha.

CULTO: em tempos antigos, Rhan-Tegoth era adorado por um povo primitivo, talvez ancestrais dos inuit. Desde que entrou em hibernação, seu culto veio desaparecendo. Os bestiais gnoph-keh do extremo norte podem ter alguma relação com Rhan-Tegoth.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: um ser fétido e aparentemente anfíbio, ele requer sacrifícios de sangue de, no mínimo, TAM 15 por dia. Para se alimentar, ele pega uma vítima, que aos gritos é arrastada para dentro da massa de tentáculos. Lá, os apêndices começam a extrair da vítima o sangue, fluidos corporais e 1 ponto de FOR por rodada. Para cada dois desses pontos, Rhan-Tegoth aumenta em 1 sua CON, até um máximo de 160 CON. Pontos excedentes são desperdiçados. Uma vítima que sobrevive a tal ataque possui PV igual à metade de sua CON. Caso não se alimente, Rhan-Tegoth perde 2D6 pontos de CON por dia até atingir 60 CON, reentrando

então em período de hibernação quase permanente.

Uma oferenda totalmente drenada por Rhan-Tegoth fica como uma pele vazia, coberta de centenas de pequenas picadas. Com o sangue e os fluidos corporais sugados, resta apenas a casca achatada do cadáver. Ver tal cadáver custa 1/1D6 pontos de SAN.

RHAN-TEGOTH, Terror dos Hominídeos

FOR 40	CON 60*	TAM 30	INT 15	POD 35
DES 15	Mov. 15			PV 45*

* valor básico, aumenta ao se alimentar.

Bônus no Dano: +3D6

Armas: Pinça 80%, dano 1D6+3D6

Inúmeros tentáculos 100%, dano drena 1 FOR e 1D3 de ácido por rodada.

Armadura: 10 pontos de pele grossa coberta por lodo e tentáculos. Regenera 1 PV por rodada.

Feitiços: todos feitiços, exceto aqueles para Deuses Exteriores e seus seguidores.

Perda de Sanidade: 1D8/1D20 pontos de SAN ao ver Rhan-Tegoth.

Shub-Niggurath

DEUSA EXTERIOR

"Iä! Iä! Shub-Niggurath! A Cabra Negra das Matas com Mil Crias!" – "The Whisperer in Darkness", H. P. Lovecraft.

Shub-Niggurath nunca é encontrada pessoalmente nas histórias de Lovecraft, mas é frequentemente citada em rituais e feitiços. Suspeita-se que seja uma divindade perversa da fertilidade.

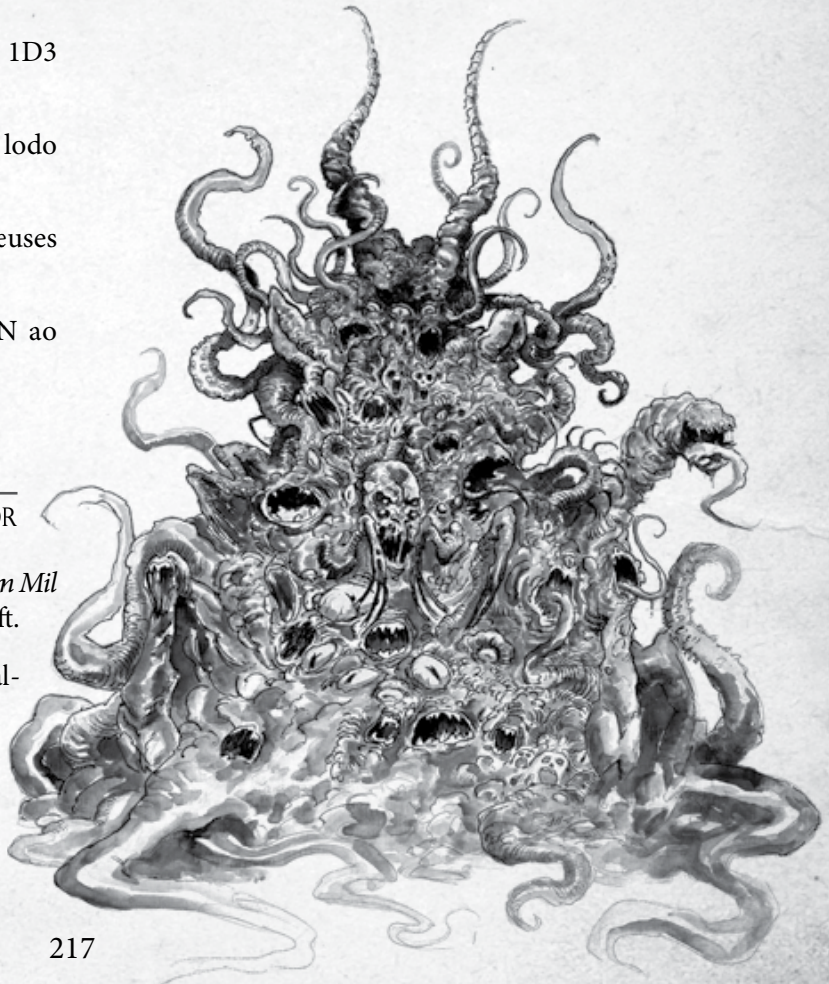
Numa de suas poucas descrições, Shub-Niggurath é citada como uma enorme massa nebulosa. Essa massa sem dúvida alguma é pustulenta e se abre em feridas. É provável que parte da massa nebulosa se aglutine e forme, de tempos em tempos, partes horrendas de corpos, tentáculos negros nodosos, bocas babando gosma ou pequenas pernas retorcidas com cascos nas pontas que podem ser as responsáveis pela alcunha de "cabra". Quando ela surge, crias negras podem sair dela.

Informações recentes sugerem que seu leite tem propriedades notáveis, mas os guardiões devem estabelecer a veracidade disso.

CULTO: muito cultuada, ela pode possuir conexão com druidas e grupos semelhantes. Geralmente adoradores de Shub-Niggurath, assim como os de Cthulhu, formam gangues ou congregações. Seus emissários e representantes, as crias negras, podem ser a ajuda que ela oferece aos adoradores.

Convocada, Shub-Niggurath ataca os não seguidores presentes. Ela frequentemente é chamada especificamente para aceitar sacrifícios. Shub-Niggurath pode ser banida por aqueles que conhecem o feitiço para chamá-la e é possível feri-la o suficiente para fazê-la partir.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: Shub-Niggurath possui dúzias de tentáculos, mas apenas um pode atacar uma vítima por rodada. Com uma pegada bem-sucedida, o alvo é trazido até o corpo da divindade para que seus fluidos corporais sejam sugados por uma de suas muitas bocas, a mordida drena 1D6 FOR da vítima por rodada.



Enquanto estiver sendo sugada, a vítima está completamente indefesa e não pode lançar feitiços ou realizar qualquer ato além de gritar e se contorcer de dor.

Numa batalha contra seres mais poderosos, Shub-Niggurath ataca ainda com um tentáculo por oponente, mas um tentáculo ataca e gruda, depois mais um, e assim por diante. Cada ataque adicional bem-sucedido permite que outra boca comece a sugar a vítima por maior que ela seja.

Shub-Niggurath pode pisotear alvos com TAM 60 ou menos. O ataque é efetivo contra todos os alvos desse tipo em seu caminho, que em média possui 10-20 metros de largura.

SHUB-NIGGURATH, A Cabra Negra das Matas

FOR 72	CON 170	TAM 120	INT 21	POD 70
DES 28	Mov.	15		PV 145

Bônus no Dano: +11D6

Armas: Tentáculo 100%, dano agarrar automaticamente
Pisotear 75%, dano 11D6
Morder 100%, dano suga 1D6 FOR por rodada

Armadura: nenhuma, mas seu corpo nebuloso é imune a armas físicas. Armas mágicas, fogo, eletricidade e energias semelhantes a afetam normalmente. Seus tentáculos nodosos e vapores grudentos podem se rejuntar, efetivamente permitindo a ela se regenerar. Cada ponto de magia que ela gastar permite a ela curar 2 PV.

Feitiços: conhece no mínimo todos os feitiços relacionados aos Deuses Exteriores; já concedeu Criar Portal, Maldição de Azathoth e Símbolo dos Voors a seus favoritos.

Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de SAN ao ver Shub-Niggurath.

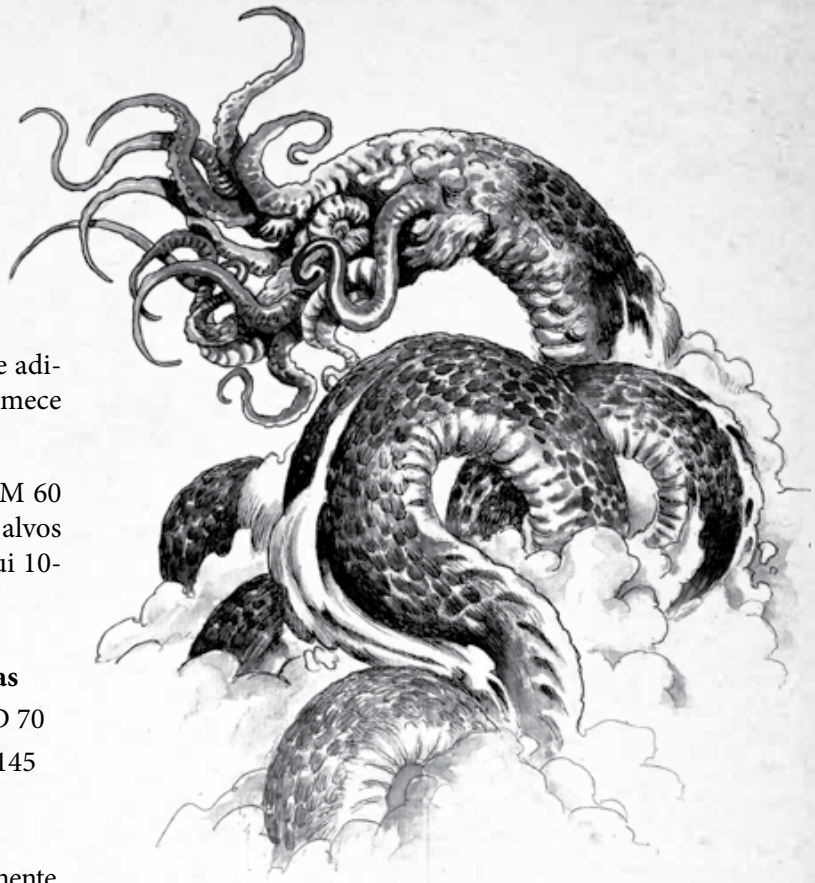
Shudde M'ell

GRANDE ANTIGO

Uma grande coisa cinza com quase dois quilômetros de extensão, cantando e exalando estranhos ácidos... avançando pelas profundezas da terra em fantástica velocidade, numa fúria tremenda... derretendo pedras basálticas como manteiga sob um maçarico. – "The Burrowers Beneath", Brian Lumley.

Ele é o primogênito entre os ctônicos e aparentemente o maior e o mais vil de sua raça. De acordo com lendas, ele uma vez esteve aprisionado sob G'harne, mas agora está livre para vagar pela Terra com os seus.

CULTO: ctônicos, dentre eles Shudde-M'ell, não são muito venerados por humanos nos dias de hoje, apesar dos rumores sobre druidas terem feito isso no passado e tribos remanescentes da Idade da Pedra continuarem essa prática. Talvez as raças que construíram G'harne o tenham feito em honra a Shudde M'ell.



ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: por si só, Shudde M'ell pode causar um terremoto local de intensidade alarmante. Em conjunção com outros ctônicos, pode criar terremotos muito fortes em toda uma região, intensos o bastante para derrubar prédios e destruir pontes.

Se Shudde M'ell atacar diretamente, um vasto buraco se abre, acompanhado de terríveis cânticos e ruídos de sucção e baba. Tudo diretamente acima do buraco, que possui ao menos 10D10+10 metros de diâmetro, é sugado e destruído. Ctônicos surgem então do buraco e atacam os sobreviventes.

SHUDDE M'ELL, O Escavador Escondido

FOR 90	CON 80	TAM 120	INT 20	POD 35
DES 15	Mov. 8/8 escavando			PV 100

Bônus no Dano: +12D6

Armas: Tentáculos 100%, dano 6D6+dreno de 1D6 CON
Esmagar 90%, dano 12D6 em todos num raio de 12 metros

Armadura: 8-pontos de pele, regenera 5 pontos por rodada.

Feitiços: conhece todos os feitiços que o guardião achar apropriado; ensinou muitos sobre os Grandes Antigos e as raças serviçais.

Perda de Sanidade: 1D3/1D20 pontos de SAN ver Shudde M'ell.

Tsathoggua

GRANDE ANTIGO

Ele discerniu, em um nicho escuro, o volume sem forma de uma massa agachada. E, com a sua aproximação, a massa se mexeu um pouco e espichou com infinita preguiça uma imensa cabeça batráquia. E a cabeça abriu os olhos bem lentamente, como se recém-desperta de seu sono, de modo que estes se tornaram visíveis como duas fendas manando fósforo na cabeça sem fronte. – "The Seven Geases", Clark Ashton Smith.

Ele habita o golfo negro de N'Kai, onde primeiramente chegou à Terra vindo de Saturno. É um dos seres menos malévolos dos Mitos de Cthulhu, mas, ainda assim, é terrível. Tsathoggua é normalmente representado com um corpo gordo e peludo, uma cabeça de sapo com orelhas de morcego e pelos. Sua boca é grande, e seus olhos sempre parcialmente fechados, como se estivesse com sono. Diz-se também que ele pode alterar sua forma como quiser.

CULTO: Tsathoggua foi adorado pelo povo-serpente, pelos peludos e subumanos voormis em tempos antigos e, posteriormente, por magos e feiticeiros. Concedeu portais mágicos e feitiços para seus fiéis no passado. É servido por uma raça de entidades conhecidas – pela falta de um termo melhor – como prole disforme. Eles habitam N'Kai e os templos de Tsathoggua.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: ao se encontrar Tsathoggua, existe 50% de chance de ele estar com fome, ou o guardião pode pedir ao primeiro que se aproximar um rolamento de Sorte. Se Tsathoggua não estiver com fome, ele ignora os investigadores e finge estar dormindo.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: Se estiver com fome, Tsathoggua pega uma vítima e a puxa para perto: nas rodadas seguintes, a vítima perde um ponto de cada característica até estar morta ou Tsathoggua se afastar. A vítima estará em extrema agonia, com queimaduras por ácido, ácido sulfúrico percorrendo suas veias, perfurações por todo corpo, etc. Nessa situação, um mês de hospitalização pode restaurar um ponto de cada característica.

TSTHOGGUA, O Dormente de N'Kai

FOR 50	CON 120	TAM 30	INT 30	POD 35
DES 27	Mov. 24			PV 75

Bônus no Dano: +4D6

Armas: Tentáculos 100%, dano Agarrar

Drenar Característica 100%, um ponto de cada característica por rodada

Armadura: regenera 30 pontos de ferimentos feitos por armas a cada rodada; todavia fogo, eletricidade e outras energias têm efeito normal na monstruosa divindade.

Feitiços: amplos poderes mágicos, como provém a um Grande Antigo; há relatos sobre ele tendo ensinado Criar Portal e vários feitiços de Convocar/Aprisionar a humanos.

Perda de Sanidade: 0/1D10 pontos de SAN ao ver Tsathoggua.

Tulzscha

DEUS EXTERIOR

Uma coluna de fogo verde repugnante... jorrando vulcanicamente de abismos profundos e inconcebíveis, sem fazer sombras como deveria uma chama mundana e cobrindo o salitre com um asqueroso e venenoso azinhavre. Apesar de toda aquela efervescente combustão, não havia calor, somente a viscosidade da morte e corrupção. – "The Festival", H. P. Lovecraft.

Na corte de Azathoth, está presente como uma ardente bola de fogo verde, dançando com seus pares, os Deuses Exteriores, diante do Sultão Demoníaco. Chamado ao nosso mundo, assume uma forma gasosa, penetra no centro do planeta, daí irrompe como um pilar de chamas. Não pode se mover do local onde emerge.

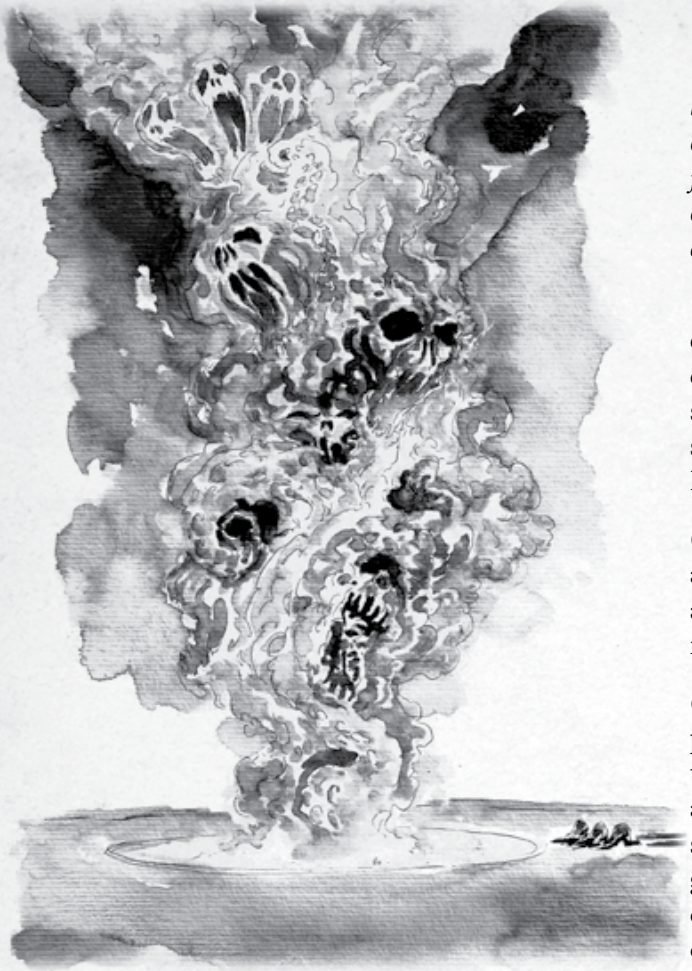
CULTO: poucos agrupamentos de cultistas adoram esta entidade obscura, geralmente em templos subterrâneos e especialmente durante os equinócios, solstícios e importantes conjunções. Tulzscha prospera na morte, corrupção e decadência.

TULZSCHA, Deus Exterior, A Chama Verde

FOR 60	CON 36	TAM 78	INT 15	POD 15
DES 12	Mov. 0 na superfície			PV 57

Bônus no Dano: energia, não aplicável

Armas: Labareda 80%, dano especial*



* Alcance de 15 metros; um ataque por rodada. É possível se esquivar da labareda de fogo verde. Num ataque bem-sucedido, o alvo envelhece 2D10 anos. O alvo precisa ainda fazer um rolamento de CONx5 e de PODx5; se for bem-sucedido, perde 1 ponto nas respectivas características; se falhar, perde 1D6 pontos. Um segundo rolamento de PODx5 também é necessário; em caso de falha, role 1D6: 1-2 = perde 1 FOR; 3-4 = perde 1 DEX; 5-6 = perde 1 APA

Armadura: nenhuma, mas é imune a armas de empalamento, assim como a fogo, eletricidade, frio e ácido. Explosões e todos outros ataques físicos causam dano mínimo. Magia afeta normalmente, mas Tsulzscha só pode ser desconjurada ao chegar a zero PV.

Feitiços: todos no Grimório dos Mitos mais aqueles que o guardião desejar.

Perda de Sanidade: 1D3/1D20 pontos de SAN ao ver Tsulzscha.

lenta, incessante onda, as formas amébicas que foram os arquétipos da vida terrestre. [Ao seu redor] eis que jaziam as tábuas entalhadas em pedras estelares onde estava escrita a sabedoria inconcebível dos deuses de antes da criação. – "Ubbo-Sathla", Clark Ashton Smith.

Esta divindade habita uma caverna úmida e escura e nunca abandona seu lar, exceto quando perturbado ou invocado. A gruta pode ser adentrada através de fissuras profundas no gelo da Antártida ou por entradas secretas na Vastidão Gelada das Terras dos Sonhos. Podem existir outros caminhos.

CULTO: Ubbo-Sathla não é adorado por humanos, ainda que os mi-gos e outros seres alienígenas possam adorá-lo. O *Livro de Eibon* e o *Necronomicon* mencionam esta divindade.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: A Fonte Ingênita pode ter criado os protótipos de toda vida terrestre, uma capacidade também atribuída aos seres ancestrais. Foi de tecidos de Ubbo-Sathla que os seres ancestrais criaram seus terríveis shoggoths. Na gruta de Ubbo-Sathla, se encontram várias tábuas de pedra estelar onde se diz estar contido grande conhecimento e os segredos dos Deuses Antigos. Essas tábuas, as Chaves Antigas, permanecem um enigma. Na sua busca, até os mais poderosos feiticeiros falharam em retornar.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: um observador vê centenas de pseudópodes se formando, mexendo a esmo, segurando presas e sendo reabsorvidos pela massa do corpo a todo instante. Permanecer mais de alguns minutos na presença da divindade garante que um investigador ou mais serão atacados. Cada pseudópode alcança 100 metros. Todo local tocado por Ubbo-Sathla fica sem vida.

Proles de Ubbo-Sathla. Ubbo-Sathla continuamente produz 1D10 proles por rodada. As que sobrevivem obedecem todos os caprichos de seu progenitor primordial e desmiolado. Geralmente encontrado apenas na gruta primária de Ubbo-Sathla, nenhuma das proles é exatamente igual

Ubbo-Sathla

DEUS EXTERIOR

Ali, no nascer cinzento da terra, a massa disforme que era Ubbo-Sathla repousava entre os vapores e o lodo. Sem cabeça, órgãos ou membros, ele manava de sua superfície lamacenta, em uma

a outra. Todas preferem ataques sorrateiros em emboscadas: algumas atacam com filamentos grudentos, outras com tentáculos gelatinosos, outras ainda com pseudópodes, e assim por diante. Qualquer que seja o tipo de ataque, se bem-sucedido, traz o alvo para dentro do corpo da prole, onde é digerido ao ritmo de 1D6 PV por rodada. Uma vez engolida, nenhuma ação é permitida à vítima, mas amigos podem tentar libertá-la.

UBBO-SATHLA, A Fonte Ingênita

FOR ND	CON 200	TAM 200	INT0	POD 75
DES ND	Mov. 0			PV 200

Bônus no Dano: ND

Armas: Pseudópode 90%, dano segurar e absorver

Armadura: regenera 25 PV por rodada. Imune a armas de impacto, cortantes e projéteis; fogo, feitiços e armas mágicas ferem normalmente. Perde 3D6 para um Símbolo Antigo, mas destrói o feitiço. Ao atingir zero PV, escorre para o interior de sua caverna ou para dentro de uma fissura e se regenera completamente.

Feitiços: nenhum, mas consegue controlar sua prole a uma distância razoável.

Habilidades: Gerar prole 100% (1D10 por rodada)

Perda de Sanidade: 1D8/5D10 pontos de sanidade ao ver Ubbo-Sathla.

PROLE de Ubbo-Sathla, Raça Serviçal Superior

carac.	*rol.*	*média*
FOR	1D6 a 6D10+6	3-4 a 39
CON	3D6+6	16-17
TAM	1D6 a 6D6+10	3-4 a 41
INT	0	0
POD	3D6	10-11
DES	4D6	14
Mov.	1D10+3	PV 19-20

Bônus no Dano: +1D4 a +4D6

Armas: Engolir Inteiro 75%, 1D6 por rodada enquanto engolido

Armadura: imune a corte e golpes; fogo, magia e armas encantadas os ferem normalmente.

Feitiços: nenhum.

Habilidade: Furtividade 90%

Perda de Sanidade: 1/1D8 pontos de SAN ao ver uma prole de Ubbo-Sathla.

Y'golonac

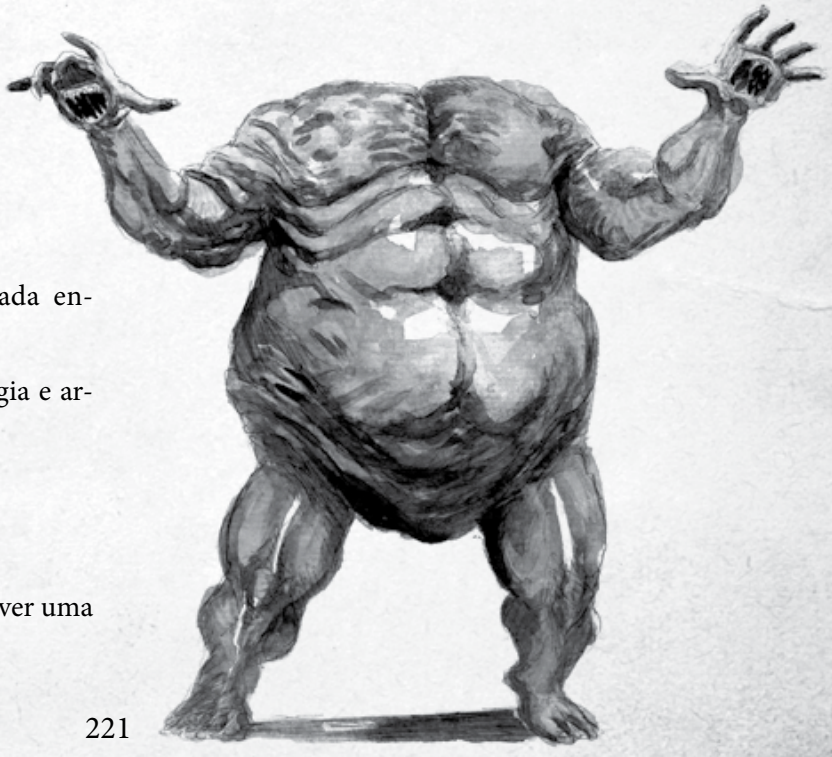
GRANDE ANTIGO

Ele viu por que a sombra na vidraça ontem não tinha cabeça, e gritou. Enquanto a mesa era empurrada pro lado pela imponente figura nua, em cuja superfície havia ainda trapos do terno de tweed*, o último pensamento de Strutt era uma convicção inacreditável de que isso estava acontecendo porque ele tinha lido o* Revelações*... mas, antes que pudesse protestar aos berros, seu fôlego fora cortado, assim que mãos desceram sobre sua face e as bocas vermelhas se abriram em suas mãos.*
– "Cold Print", Ramsey Campbell

Y'golonac é descrito no tomo arcano *Revelações de Glaaki*. É uma figura inchada e fosforescente que habita o subterrâneo em uma vasta ruína atrás de uma parede de tijolos. Essa prisão pode estar perto da cidade de Brichester no Severn Valley, pois sabe-se que frequenta o lugar. Sabe-se que Y'golonac surge quando seu nome é pronunciado ou lido na presença do mal. É uma divindade menor, mas maligna.

CULTO: Y'golonac é pouco cultuado, mas se fortalece enormemente a cada nova adoração, envolvendo aqueles ligeiramente malignos para que sejam seus sacerdotes. A noção de mal de Y'golonac parece, contudo, ser superficial.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: Y'golonac pode parecer um humano um tanto flácido e neurótico. Quando consegue contatar uma pessoa mesquinha e má, a vítima é possuída e absorvida pela divindade; daí por diante, sua forma pode mudar entre aquela do indivíduo possuído e a verdadeira forma de Y'golonac – fosforescente, nu, enorme, decapitado e com bocas úmidas se abrindo nas palmas de suas mãos.



ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: a fim de evitar um ataque psíquico, o alvo deve rolar seu PODx5 ou menos num D100 a cada rodada para não ser sobrepujado. Uma vez sobrepujada, a vítima perde 1 INT e 1 POD a cada rodada até sua alma e sua mente serem destruídas e substituídas pela de Y'golonac, ou até que Y'golonac seja banido – isso só acontece quando ele perde todos os seus pontos de vida. Y'golonac normalmente ataca pessoas que estejam cientes de sua existência, usualmente por meio da leitura do *Revelações de Glaaki*. Y'golonac é mestre em fazer pessoas lerem passagens daquele livro horroroso sem perceberem.

Em combate contra mais de um inimigo, Y'golonac usa suas mãos para destruir e devorar inimigos. O dano causado pelas bocas não cura naturalmente, e a perda de INT e POD é permanente, já que as feridas pustulentas nunca se fecham.

Y'GOLONAC, Grande Antigo

FOR 25	CON 125	TAM 25	INT 30	POD 28
DES 14	Mov. 10			PV 75

Bônus no Dano: ND

Armas: Toque 100%, perde 1 INT e 1 POD por rodada

Devorar 100%, dano 1D4 sem cura

Armadura: nenhuma.

Feitiços: feitiços de Convocar/Aprisionar, de Contatar e tudo o mais que o guardião achar apropriado.

Perda de Sanidade: 1/1D10 pontos de SAN ao ver a transformação de um humano em Y'golonac; 1/1D10+1 ao ver Y'golonac.

Yibb-Tstll

DEUS EXTERIOR

Ali, em volta do corpo negro e pulsante d'O Antigo, imensas formas reptilianas aladas sem rosto se amontoavam e agarravam uma legião de enegrecidamente retorcidos e pendentes seios! [Os olhos] se moviam rápida e independentemente – deslizando com viscosidade vil sobre toda a superfície podre da polpuda e lustrosa cabeça de Yibb-Tstll. – "The Horror at Oakdeene", Brian Lumley.

Esta divindade horrenda vê todo o tempo e espaço enquanto roda lentamente no centro de sua clareira na Selva de Kled, nas Terras dos Sonhos. Sob sua bufante capa há uma legião de noitestripas, mamando e se agarrando aos seios de Yibb-Tstll.

CULTO: em tempos remotos Yibb-Tstll era adorado como o deus Yibb, mas agora não possui culto conhecido. Humanos – mais frequentemente feiticeiros – se aproximam de Yibb-Tstll querendo ora usar seus servos – os noitestripas –, ora pedir por seu toque benéfico.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: o sangue de Yibb-Tstll, conhecido entre os feiticeiros como O Negro, pode ser invocado e pode agir de forma independente, aparecendo como flocos negros que aderem ao corpo de uma vítima, acumulando uma grande massa e sufocando-a rapidamente ; use as regras de afogamento (pág. 74). O Negro então se dissipa, retornando com a alma da vítima para Yibb-Tstll. Grande quantidade de água corrente dispersa O Negro.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: o toque de Yibb-Tstll comumente causa uma perda drástica, à escolha do guardião: talvez a perda de todos os pontos de SAN ou uma morte rápida em convulsões apavorantes, ou mesmo correr em direção a seus seios para mamar antes de ser feito em pedaços. Pode haver mudança física. Por vezes benéfica.

YIBB-TSTLL, O Paciente

FOR 40	CON 48	TAM 52	INT 60	POD 65
DES 16	Mov. 0			PV 50

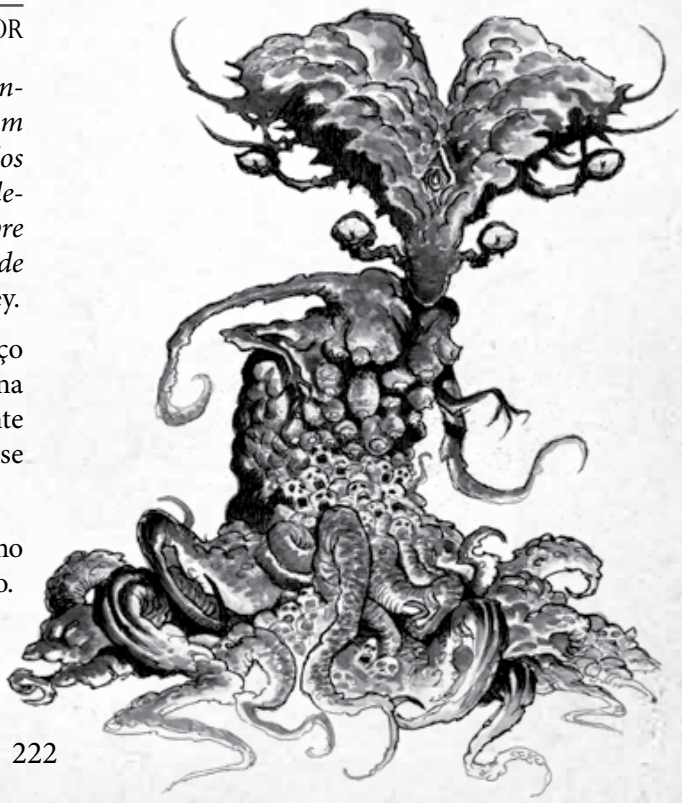
Bônus no Dano: +5D6

Armas: Toque 100%, dano perda drástica escolhida pelo guardião
Sangue 100%, dano de sufocamento

Armadura: capa de 12 pontos e regenera 5 PV por rodada. A perda de todos os pontos de vida desconjura Yibb-Tstll, mas ele pode em breve se recompor ou reaparecer num outro lugar.

Feitiços: todos os feitiços de Contatar, Chamar Yibb-Tstll, Invocar o Negro Convocar/Aprisionar Noitestripas e o que mais for desejado.

Perda de Sanidade: 1D6/1D20 pontos de SAN por ver Yibb-Tstll.



Yig

GRANDE ANTIGO

O pai meio-humano das serpentes... o deus-serpente das tribos da planície central – presumivelmente a fonte primordial dos austrais Quetzalcoatl e Kukulcan – era um estranho demônio meio antropomorfo. "The Curse of Yig", H. P. Lovecraft.

Yig nunca é claramente descrito, mas pode parecer um homem forte escamoso com uma cabeça de serpente ou uma cabeça normal. Ele pode estar acompanhado de inúmeras cobras. Parece ser principalmente uma divindade norte-americana. A notória "Maldição de Yig" se refere a crianças loucas e deformadas.

CULTO: Yig é relatado como sendo adorado por tribos das planícies e praticantes de vodu, pode também estar conectado de alguma forma a Quetzalcoatl. Ele é ainda adorado pelo povo-serpente e seus descendentes. Adoradores recebem alguma imunidade a veneno de cobras, a habilidade de falar com cobras, alguns rituais arcanos e feitiços. Se alguém expõe os segredos ou prejudica o culto, Yig envia uma serpente sagrada para matar o transgressor.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: uma manifestação de Yig seria anunciada amplamente ou inteiramente por uma relva de serpentes – cascavéis na América do Norte, víboras ou najas em outros lugares.

No combate corpo a corpo, a mão de Yig agarra, mas não bate, infligindo dano por constrição em um braço ou perna. Na rodada seguinte, Yig arrasta a vítima para si, num rolamento de FOR na tabela de resistência, e a morde.

Uma serpente sagrada de Yig é sempre um exemplar muito grande de uma espécie nativa da área onde se manifesta, com uma lua crescente branca em sua cabeça. Na América do Norte, tal serpente seria uma cascavel enorme de pelo menos 1,5 a 2 metros de comprimento. A serpente aparece tão de repente que a vítima é sempre pega de sobressalto e mordida automaticamente, a não ser que consiga reagir rapidamente (rolando menos que DES ou INTx5 em um D100). Nas rodadas seguintes, o alvo deve Esquivar com sucesso para evitar ser mordido novamente pela serpente, que o perseguirá e continuará atacando a menos que seja morta. Nenhum soro antiofídico pode salvar alguém mordido por uma serpente sagrada de Yig; ao ser mordida, a vítima sempre morre após agonizar por alguns minutos.

YIG, O Pai das Serpentes

FOR 30	CON 120	TAM 20	INT 20	POD 28
DES 18	Mov. 10			PV 70

Bônus no Dano: +2D6

Armas: Segurar com as mãos 90%, dano 2D6 somente Morder 95%, dano 1D8 + morte instantânea se penetrar

Armadura: 6 pontos em escamas. Armas de ponta só dão dano num rolamento de empalamento, ignorando assim a armadura e dando dano normal (qualquer outro ataque por arma de ponta ricocheteia). Ataques corpo a corpo dão dano normal, e a armadura de Yig protege normalmente, mas qualquer objeto que penetre a armadura leva 3D6 de dano graças aos efeitos desintegradores do sangue venenoso de Yig.

Feitiços: possui todos os feitiços usuais de Contatar e Convocar/Aprisionar; e é mais inclinado a concedê-los que a maioria das divindades; ele é particularmente um *expert* em ctônicos; guardiões devem acrescentar outros feitiços como desejarem.

Perda de Sanidade: 0/1D8 pontos de SAN por ver Yig.

Yog-Sothoth

GRANDE EXTERIOR

Grandes globos de luz se amontoando em direção à abertura... o romper dos globos mais próximos e a pele protoplasmática que escurecidamente escorria, querendo se aglutinar e formar aquele horror arcaico do espaço sideral... cuja máscara era uma procissão de globos iridescentes... que espumava qual lodo primordial em caos nuclear sempre para além dos mais profundos baluartes do tempo e espaço. - "The Lurker at the Threshold", August Derleth.

Yog-Sothoth habita os interstícios entre os planos que compõem o universo. Ali ele se manifesta como um conglomerado de globos iridescentes, mudando sempre, partindo e escorrendo de um para o outro. Esse aglomerado é de tamanho grande, porém variável, de forma que em um instante pode parecer ter 100 metros de diâmetro e, em outro, 800 metros ou mais. Conexões entre o aparecimento de Yog-Sothoth e o avistamento de discos voadores são óbvias.

CULTO: Yog-Sothoth é preponderantemente uma divindade de feiticeiros e magos. Ele lhes fornece

o poder de caminhar entre os planos ou o poder de enxergar outros planos por meio de pedaços de lentes mágicas ou coisas semelhantes. Yog-Sothoth pode também dar a seus escravos a habilidade de comandar diversos monstros de mundos distantes.

Em troca dessas dádivas, adoradores abrem caminho para Yog-Sothoth viajar de seus domínios até a Terra, para devastar e pilhar.

Sob o aspecto de Tawil at'Umr, todos que desejam viajar a eras ou lugares distantes podem seguramente negociar com ele. Essa maneira parece ser a menos nociva de encontrá-lo, mas ainda assim há sempre o perigo de Tawil at'Umr remover seu véu e causar absoluta loucura e destruição àqueles com quem negocia.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS: Yog-Sothoth guarda o poder de viajar entre os planos para alcançar qualquer outro tempo ou espaço. Ele mesmo é congruente com todo tempo e espaço. Por isso, Yog-Sothoth já foi chamado de Chave e Portal. Em seu aspecto de Decifrador do Caminho, registrado como Umr at'Tawil (a forma árabe correta seria Tawil at'Umr, que significa Aquele De Vida Prolongada). Yog-Sothoth deseja adentrar este plano para se esbaldar, devorando a vida aqui contida, mas somente pode fazê-lo em certos momentos.

Yog-Sothoth pode voar por nossa atmosfera a centenas de milhares de quilômetros por hora.

Yog-Sothoth pode transportar um indivíduo por rodada a qualquer lugar do universo ou do tempo pelo toque. Se o indivíduo não desejar ser transportado dessa maneira, deve ter sucesso num rolamento de PODx3 num D100 para resistir.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: a cada rodada de combate, Yog-Sothoth pode tocar um alvo com suas esferas gosmentas e imediatamente o alvo perde 1D6 CON. Essa perda é permanente, e não irá curar naturalmente. Ocorre a corrosão, corrupção ou ressecamento da parte do corpo tocada e pode também envolver a perda de APA da vítima. Alternativamente, Yog-Sothoth pode lançar dardos de fogo ou líquidos azuis (ao custo de 1D6 pontos de magia) que podem alcançar cerca de um quilômetro e destruir qualquer objeto normal atingido, derrubando aeronaves, matar ou atordoar qualquer humano que não Esquivar ou Pular pra longe. Uma energia recobre uma área de 5 metros de diâmetro com esse efeito.

YOG-SOTHOTH, O Uno

FOR ND	CON 100	TAM varia INT 40	POD 100
DES 1	Mov. 100		PV 400

Bônus no Dano: ND

Armas: Toque com Esfera 100%, dano 1D6 permanente de CON
Dardo Prateado 80%, dano morte num raio de 5 metros.

Armadura: nenhuma, mas somente armas mágicas podem ferir Yog-Sothoth.

Feitiços: quantos ele quiser.

Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de SAN ao vê-lo sob a forma de esferas. Nenhum sob a forma de Tawil at'Umr.

Zhar

GRANDE ANTIGO

A coisa se encolhendo no estranho amanhecer verde era um amontoado de tremendo horror, uma montanha fantasmagórica de carne sensível e trêmula, cujos tentáculos, distendidos até os confins obscuros da caverna subterrânea, emitiam um estranho zumbido, enquanto do interior do corpo da criatura vinha um estranho e horrendo uivo. – "The Lair of the Star-Spawn", August Derleth.

Zhar mora na cidade morta, enterrada sob o Platô de Sung ou Tsang na China. Há por lá dois monstros igualmente titânicos. Possivelmente Zhar possui dois corpos, conectados por longas extensões de tentáculos. O nome lloigor é persistentemente associado ao de Zhar, e o segundo dos corpos titânicos pode se chamar Lloigor (não confunda com a raça astral de mesmo nome), ou os lloigor podem apenas estar ligados a Zhar como adoradores ou exploradores.

CULTO: o povo Tcho-Tcho, que habita o Platô de Sung (entre outros lugares), é um conhecido adorador de Zhar.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: se alguém chegar perto ou ele for perturbado, Zhar ataca, agarrando com um tentáculo. Qualquer um tocado pelo tentáculo se desintegra na rodada seguinte, deixando para trás

apenas objetos inorgânicos e sem vida. Os tentáculos alcançam 30 metros. A cada rodada, Zhar pode atacar cada um dos alvos com um tentáculo.

ZHAR, A Obscenidade Gêmea

FOR 100	CON 100	TAM 100	INT 30	POD 28
DES 30	Mov. 20/50 voando			PV 100

Bônus no Dano:+11D6

Armas: Tentáculo 100%, dano morte por desintegração na rodada seguinte

Armadura: 22 pontos de carne oleosa.

Feitiços: como o guardião desejar, incluindo Convocar/Aprisionar Byakhee e Chamar Hastur.

Perda de Sanidade: 1D6/1D20 pontos de SAN por ver Zhar.

Zoth-Ommog

GRANDE ANTIGO

Um corpo em forma troncônica com larga base. Uma cabeça achatada, rombuda, em formato de cunha e vagamente reptiliana coroa esse torso cônico, e a cabeça fica quase inteiramente escondida atrás de madeixas serpenteantes. Esse cabelo, ou barba, ou juba, consiste em rolos de cordas roliças, parecidas com serpentes ou vermes... Por detrás destas repulsivas trepadeiras retorcidas qual juba de Górgona, dois furiosos olhos reptilianos encaram num amálgama horrível de frio, inumano escárnio e o que só posso descrever como deleitosa ameaça. – "Zoth-Ommog", Lin Carter.

Possui um corpo cônico com uma cabeça de lagarto. Da cabeça cresce um amontoado de tentáculos grossos como serpentes. Da base do pescoço saem quatro pseudópodes largos semelhantes a braços de estrelas-do-mar, um de cada lado do corpo. Zoth-Ommog está evidentemente enterrado na cidade morta de R'lyeh.

CULTO: Zoth-Ommog não possui culto ativo entre humanos. Alguns abissais podem adorar essa entidade maligna. Zoth-Ommog pode se manifestar por meio de uma das muitas estátuas espalhadas aparentemente a esmo ao redor do mundo.

ATAQUES & EFEITOS ESPECIAIS: geralmente ataca qualquer humano à vista, atacando ou com seus pseudópodes gigantescos ou com mordidas.

ZOTH-OMMOG, Grande Antigo

FOR 40	CON 120	TAM 60	INT 20
POD 35	DES 12	Mov. 50	PV 90

Bônus no Dano: +5D6

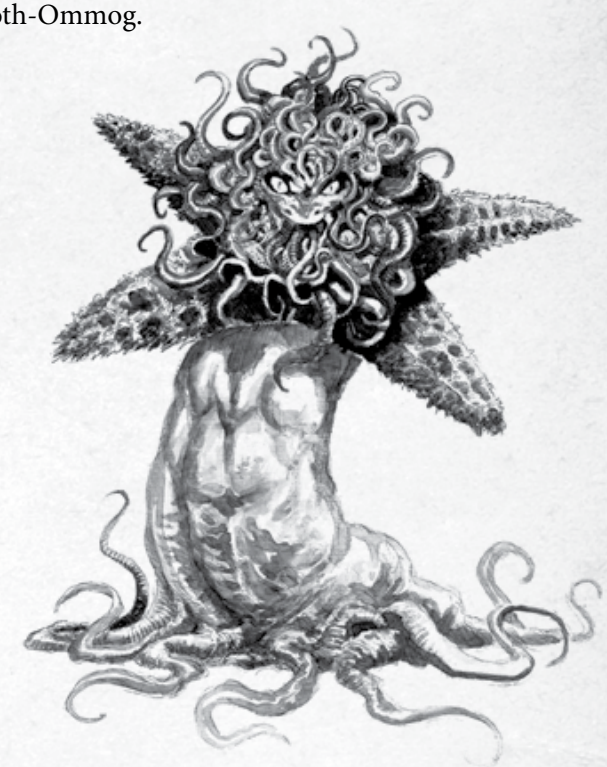
Armas: Tentáculo 90%, dano Agarrar e, na rodada seguinte, esmagar dando 5D6 de dano

Morder 90%, dano 1D6+3

Armadura: 10 pontos de pele grossa e oleosa; regenera 3 PV por rodada de combate.

Feitiços: todos feitiços de Chamar e Contatar, mais todos que o guardião achar apropriado.

Perda de Sanidade: 1D6/1D20 pontos de SAN por ver Zoth-Ommog.



"Os Antigos foram, são e hão de ser. Não nos espaços por nós conhecidos, mas nos interstícios. Eles caminham serenos e primordiais, unidimensionais e por nós despercebidos."

– "The Dunwich Horror", H. P. Lovecraft

Feras e Monstros

Uma seleção de entidades naturais e sobrenaturais que servem para o guardião contrastar e complementar os Mitos.

Nem todos os encontros, inclusive os mais mortais, precisam ser com os Mitos. Aqui estão incluídos mamíferos, pássaros, insetos, seres aquáticos e entidades sobrenaturais lendárias deste planeta.

Mais desses seres podem certamente ser inventados, e aqueles aqui presentes podem facilmente ser modificados para representar outras espécies. Por exemplo, um guardião pode querer um urso-de-Kodiak ou um urso polar em vez de um urso preto comum aqui apresentado. Nesse caso, adicione 1 a 3 D6 na FOR, CON e TAM do animal. Aumente respectivamente o bônus no dano para corresponder ao dano que uma patada de urso mais forte daria.

Apenas criaturas sobrenaturais causam perda de SAN ao serem avistadas. Nas estatísticas a seguir, a ausência do fator *Perda de Sanidade* significa que nenhuma perda de pontos de SAN ocorre em circunstâncias normais associadas ao animal. Perdas de pontos de SAN para fantasmas e espectros variam com a repugnância e o quão bem eles inspiram terror.

BÚFALOS-AFRICANOS, *Syncerus caffer.* Viajam em grandes manadas, algumas com centenas de indivíduos, mas podem também ser encontrados em grupos menores. O búfalo-africano é o maior dentre os representantes dessa espécie geograficamente diversa. É irritadiço e agressivo, e frequentemente é tido como o animal de grande porte mais perigoso da África.

BÚFALOS-AFRICANOS

carac.	*rol.*	*média*
FOR	4D6+20	34
CON	3D6+10	20-21
TAM	4D6+20	34
POD	2D6	7
DES	2D6	7
Mov. 12		PV 27-28

Bônus no Dano: +3D6

Armas: Carga 30%, dano 2D6 + bd

Armadura: 5 pontos de couro e músculo.

Habilidades: Farejar Inimigo 65%.

***Habitat*:** Florestas abertas e savanas ao sul do Saara na África.

BUNYIPS, Grande Raça Independente. *O olho é do tamanho da cabeça de um homem e tão inumano como o de uma lula, grande e triste e atemporal.* – "Old Fellow the Bunyip", Love.

Uma criatura dos mitos aborígenes australianos. É às vezes parecido com um crocodilo e outras com uma foca gigante. Seus olhos são carvões em brasa, e seu couro, uma combinação insalubre e desnaturada de pelo, escamas e penas. Quando nada, suas poderosas barbatanas entram em ação. Andando, as patas traseiras permitem-no ficar ereto, alcançando por volta de 5 metros. O grito de caça é seu único som, ora uivo desconsolado e agourento como a morte, ora urro selvagem e triunfante de ódio, fúria e fome. O bunyip tem garras longas e abraça suas presas até a morte. Prefere devorar mulheres a homens. É encontrado em lagoas e lagos perto de nascentes.

BUNYIPS

carac.	*rol.*	*média*
FOR	10D6+10	45
CON	4D6+12	26
TAM	10D6+10	45
INT	2D6+12	19
POD	10D6	35
DES	3D6+6	16-17
Mov.	10/16 nadando	PV 36

Bônus no Dano: +5D6

Armas: Garras 65%, dano de Agarrar na primeira rodada e, então, 5D6+bd nas rodadas seguintes

Mordida 65%, dano 1D10

Pode morder e usar as garras na mesma rodada. A única saída é fazer um teste de FOR bem-sucedido contra a FOR do bunyip na tabela de resistência.

Armadura: 10 pontos de couro.

Feitiços: um bunyip pode abaixar ou elevar o nível da água de sua lagoa.

Habilidades: Nadar sem ser percebido 95%; Perceber Vida 95%.

Perda de Sanidade: 1/1D10 pontos de SAN ao ver um bunyip; 1/1D3 pontos de SAN ao ouvir seu chamado.

CÃES DOMÉSTICOS, *Canis familiaris*. Nossos amigos domésticos são notáveis entre os animais pela devoção e afeto por seus mestres humanos. Como caçadores, eles preferem se juntar numa matilha com no mínimo 1D8+3 indivíduos.

CÃES DOMÉSTICOS

carac.	*rol.*	*média*
FOR	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAM	1D6+1	4-5
POD	2D6	7
DES	2D6+6	13
Mov. 12		PV 7-8

Bônus no Dano: -1D4

Armas: Mordida 30%, dano 1D6

Habilidades: Escutar 70%; Farejar Algo Interessante 90%.

***Habitat*:** onde quer que haja humanos.

CÃES-SELVAGENS-ASIÁTICOS , *Cuon dukhenensis*. Apesar de ser chamado de dhole em inglês, este não é um monstro supernatural. O cão-selvagem-asiático vive principalmente em florestas densas e, algumas vezes, é muito feroz. Eles viajam em matilhas de até doze indivíduos, todos caçadores capazes de, juntos, abaterem um búfalo.

CÃES-SELVAGENS

carac.	*rol.*	*média*
FOR	1D6+1	4-5
CON	3D6	10-11
TAM	1D6	3-4
POD	1D6+6	9-10
DES	2D6+6	13
Mov. 15		PV 7-8

Bônus no Dano: -1D6

Armas: Morder 05%, dano 1D6

Habilidades: Escutar 40%; Rastrear 80%.

***Habitat*:** áreas verdes do sul e da Ásia central.

CAVALOS, *Equus caballus*. Cavalos apresentam muitas vantagens para aqueles que sabem lidar com o animal. Para o jogo, divida-os em cavalos de montaria, cavalos de tração, mulas e burros.

Lidamos com o uso de cavalos de montaria na perícia Cavalgar. Um cavaleiro solitário ou um grupo pequeno pode facilmente percorrer 60 quilômetros em um dia, contanto que haja bastante água e comida, como aveia e outros grãos. Cavalos de montaria podem se confrontar e entrar em disputas, mas só entram em combate se acuados. Até cavalos treinados pela cavalaria são treinados somente para manter posição e controlar os nervos. Praticamente todos os cavalos entrarão em pânico na presença de algo sobrenatural.

Cavalos de tração são os maiores cavalos, normalmente adestrados, mas raramente cavalgados. Para atrelá-los a carroças, um rolamento de Dirigir Cavalos ou similar deve ser bem-sucedido. Celas e arreios grandes o suficiente para eles podem não existir. Cavalgar em pelo pode ser feito mas acarreta 15% de penalidade no rolamento de Cavalgar.

Burros e mulas carregam peso, ou puxam carroças com muito mais frequência do que levam pessoas. São estereotipicamente teimosos, ignorando comandos quando querem, mesmo os brutais.

Entre todos os cavalos, há uma tendência bastante sensata relacionada a tiroteios, eventos sangrentos, monstros, turbas agitadas e coisas parecidas, que é fugir.

CAVALOS DE MONTARIA

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6+18	28-29
CON	2D6+6	13
TAM	4D6+12	26
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Mov. 12		PV 20

Bônus no Dano: +2D6

Armas: Morder 05%, dano 1D10

Patada 05%, dano 1D8 + bd

Coice 05%, dano 2D8 + bd

Pisotear 25%, dano 2D6 + bd

Armadura: 1 ponto de músculo.

Habilidades: Esconder 25%; Esquiva 45%.

***Habitat*:** pampas e desertos de altitude, ou onde há seres humanos.

CONDORES, *Vultur gryphus.* Os números servem para águias ou qualquer outro pássaro grande. A envergadura do condor é, em média, um pouco mais de dois metros e meio. Apenas os maiores pássaros atacariam seres humanos, embora abutres atacarem todo o tipo de presa indefesa. Todo ataque a pássaros em pleno voo tem a metade da chance normal de acertar.

Usualmente os pássaros maiores vivem em montanhas e morros mais altos, os quais oferecem locais seguros para fazer ninhos e confiáveis correntes ascendentes de ar que permitem planar. Eles se empoleiram entre os cumes ou em peitorais rochosos, ou mesmo em árvores que possam ter crescido o suficiente e sejam capazes de suportar o peso considerável de até meia dúzia de pássaros grandes e seus ninhos. Eles são mais encontrados no hemisfério ocidental, mas não há razão para que um guardião não diga: "Um pássaro gigante mergulha em sua direção", em qualquer lugar fora a Antártida, onde os grandes pássaros só andam. [N.T. Lá eles mergulham na água.]

CONDORES ANDINOS, ou aves de grande porte

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6+12	22-23
CON	3D6	10-11
TAM	3D6+6	16-17
POD	2D6+6	13
DES	2D6+12	19
Mov. 5/12 voando		PV 13-14

Bônus no Dano: +1D6

Armas: Bicar 45%, dano 1D8

Garras 45%, dano 1D6 +bd

Armadura: 2 pontos de penas.

Habilidades: Localizar 90%.

***Habitat*:** América do Norte e do Sul.

CROCODILOS, *Crocodilus niloticus.* Este é o crocodilo-do-nilo, atualmente raro no baixo Nilo, mas ainda encontrado na África central, Madagascar, Ásia tropical, e norte e oeste da Austrália. Onde há água, há possibilidade de existirem crocodilos. Eles comem qualquer coisa que puderem pegar e se juntam em grande número para se alimentarem de uma presa em grupo. Usualmente não atacam um barco. Números semelhantes podem ser utilizados para qualquer crocodiliano, incluindo jacarés, aligátores e gaviais – todos répteis, carnívoros e de mandíbula alongada.

CROCODILOS-DO-NILO

carac.	*rol.*	*média*
FOR	4D6+12	26
CON	3D6+8	18-19
TAM	4D6+12	26
POD	3D6	10-11
DES	2D6	23
Mov. 6/8 nadando		PV 22-23

Bônus no Dano: +2D6

Armas: Morder 50%, dano 1D10 + bd

Armadura: 5 pontos de couro.

Habilidades: Deslizar Furtivamente Dentro d'Água 75%; Esconder 60%; Furtividade 50%.

***Habitat*:** trópicos, especialmente pântanos do mundo todo.

ELEFANTES-AFRICANOS, *Loxodonta africana.* Todos conhecem os elefantes. Investigadores não têm o que temer, a não ser que cheguem muito perto de uma manada, sejam surpreendidos por algum animal desgarrado, ou deem de cara com um adulto protegendo filhotes. Esta espécie é mais irascível e maior (pesando em torno de seis toneladas) que o seu parente asiático.

Um elefante pode atacar uma vez durante uma rodada de combate. Se a tromba agarrar um alvo, a vítima só escapa se rolar com sucesso sua FOR contra a FOR do elefante na Tabela de Resistência. A tromba inflige dano desprezível; mas, a cada rodada que permanecer presa, a vítima pode ser alvo de qualquer outro ataque do elefante com uma chance de 99% de sucesso.

ELEFANTES-AFRICANOS

carac.	*rol.*	*média*
FOR	6D6+34	55
CON	3D6+16	26-27
TAM	6D6+42	63
POD	2D6+6	13
DES	3D6	10-11
Mov. 10		PV 45

Bônus no Dano: +6D6

Armas: Empinar e Cair com Tudo, dano 8D6 + bd
Escornar com as Presas 23%, dano 6D6 + bd
Pisotear 50%, dano 4D6 + bd
Tromba 50%, dano Agarrar

Armadura: 8 pontos de couro.

Habilidades: Escutar 80%; Farejar Algo Interessante 95%.

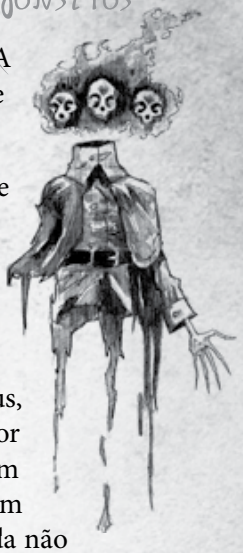
***Habitat*:** África Central; um parente próximo habita a Ásia tropical.

ENXAMES de Abelhas ou de Vespas. Tal nuvem de insetos voadores dotados de ferrão ataca por 2D6 rodadas e depois para. A não ser que a vítima esteja completamente coberta (por exemplo, com uma rede bem fina, ou fechada dentro de um automóvel ou submersa) não há proteção contra esses insetos. Um investigador que seja picado diversas vezes e cujo jogador falhe num rolamento de CONx5 num D100 pode entrar em choque anafilático, ficar extremamente mal e, raramente, morrer.

As abelhas africanizadas, atualmente colonizando as Américas, são mais insistentes em sua perseguição do que as abelhas nativas e vespas, perseguindo seus alvos por até 3D6 minutos. Ser seriamente picado por essas abelhas assassinas ocasionalmente resulta em morte, já que seus ataques são sem trégua e frequentemente mais numerosos. Cada minuto desse ataque pode causar 1D6 de dano.

ESPECTROS. Esse tipo de fantasma furioso e potente parece ser criado por sentimentos opressivos de frustração e ódio no momento da morte.

Como os fantasmas, espectros podem assombrar ou guardar locais específicos e, como eles, possuem somente INT e POD como características. Cada um deve ser artesanalmente criado, ter sempre um ponto de interesse único e raramente deve ter POD menor que 13. A INT pode variar tremendamente. A perda de SAN ao ver um espectro deve ser de, no mínimo, 1/1D8.



Espectros vivem no plano etéreo, e isso dá a eles poderes e vulnerabilidades especiais. São vulneráveis a magia. O POD deles funciona como CON ao lidar com ataques mágicos. Alguns espectros possuem, então, pontos de magia e, se algum perder todos os seus, se dissolve e não é capaz de ressurgir por ao menos uma semana. Outros podem não ser capazes de retornar, ou só o fazem com grande custo de POD. Outros ainda não possuem pontos de magia, somente POD e, ao perderem todo POD, são destruídos para sempre. Nenhum espectro negocia nem jamais revela seus segredos, isso é coisa de fantasmas.

Não importa como um espectro é constituído, o procedimento de ataque é o mesmo. Primeiro, compare o POD do espectro com a CON do alvo na Tabela de Resistência. Se o alvo falhar, ele perde 1D6-1 pontos de FOR, INT ou CON (qual atributo perdido depende da motivação do espectro). Uma vítima reduzida a zero em uma dessas características ou ela morre ou fica em estado vegetativo ou acamado até que a característica possa ser elevada. Esses ataques podem continuar num mesmo nível de dano até o alvo perder todos os pontos em uma característica ou até que ele consiga partir da sala ou outra localização que é assombrada pelo espectro.

Se o alvo resiste, o espectro perde o mesmo valor (1D6-1) em POD ou pontos de magia. Se todos os pontos de magia forem perdidos dessa maneira, o espectro é expulso, talvez permanentemente, conforme queira o guardião. Um espectro nunca recupera pontos de característica perdidos.

ESQUELETOS HUMANOS. Esqueletos animados são encontrados em algumas lendas medievais e, muito mais frequentemente, em histórias modernas e especialmente em filmes atuais.

Ossos ressequidos são muito quebradiços, se partem e estilhaçam facilmente com um golpe duro, mas nenhuma parte do esqueleto é mais vulnerável que outra. Para simular isso, ignore empales, acertos críticos e assim por diante. Qualquer golpe que acerte o esqueleto tem uma chance de destruí-lo igual ao dano causado vezes 4 em um D100. Por exemplo, se um machado acertou um esqueleto e

infligiu 8 pontos de dano, haveria então 32% de chance desse golpe destruir o esqueleto, despedaçando-o. A não ser que um esqueleto se despedace, ele continua sem nenhum dano.

Em segundo lugar, divida pela metade a chance de acertar com armas perfurantes, uma vez que boa parte do volume ocupado pelo alvo é espaço vazio.

Esqueletos animados tradicionalmente usam armas em vez de golpear diretamente, talvez porque eles se partam tão facilmente. Equipados como o guardião desejar, tipicamente com um porrete ou uma espada, com porcentagem na habilidade igual a DESx3.

Não existe uma boa explicação para a mobilidade continuada dos ossos uma vez que os músculos, tendões e ligamentos caíram de podre.

ESQUELETOS HUMANOS

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6	10-11
CON	ND	-
TAM	2D6+6	13
INT	3D6	10-11
POD	1	1
DES	3D6	10-11
Mov. 7		PV ND

Bônus no Dano: nenhum

Armas: qualquer arma de combate corpo a corpo igual a DESx3, dano normal

Habilidades: Fazer Barulho Sinistro 45%; Levantar Inesperadamente 60%.

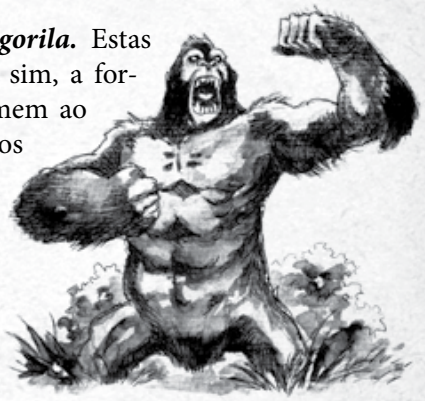
Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de SAN ao ver um esqueleto animado.

FANTASMAS. Cada fantasma deve ser criado pelo guardião de acordo com as circunstâncias da aventura. Fantasmas geralmente possuem INT e POD, com forma nublada e obscura. Eles assombram lugares específicos ou, algumas vezes, objetos específicos, como um automóvel ou um navio.

Fantasmas podem ou não ser vulneráveis a magia. Alguns podem não ser exorcizáveis. Fantasmas parecem assombrar especialmente localizações para comunicar o terror que propiciou sua formação. Algumas vezes, um fantasma dá pistas ou instruções que, caso cumpridas, permite ao espectro ansioso desaparecer e encontrar a paz. Apesar de todos os fantasmas serem aterrorizantes, alguns são mais repugnantes que outros. A perda de 1D8 SAN é o valor máximo ao se ver um fantasma.

Para o ataque de um fantasma, compare o POD do fantasma com o POD do alvo na Tabela de Resistência. Enquanto isso, o fantasma pode ser visto rasgando, envolvendo, agarrando ou de alguma forma atacando fisicamente o alvo. Se o fantasma superar o POD do alvo, este último perde 1D3 de POD. Se o alvo superar o fantasma, é o fantasma que perde 1D3 de POD. A perda de pontos de características é permanente. Fantasmas mais fortes podem drenar 1D6 de POD ou mais em uma única rodada de combate, todavia essas entidades poderosas ainda perdem somente 1D3 de POD se superadas pela vítima numa rodada. Compare com a Aparição mais acima.

Fantasmas criados individualmente são fontes boas para cenários assustadores. Campanhas inteiras podem ser dedicadas ao estudo e ao exorcismo de fantasmas. Livros como fontes para ideias sobre fantasmas incluem *The Haunting of the Hill House* (na verdade, tanto o romance quanto o filme), por Shirley Jackson, *O Iluminado*, de Stephen King, qualquer história de William Hope Hodgeson (em particular os contos de *Carnaki – the Ghost Finder*) e as histórias fantasmagóricas de M. R. James. Henry James dedica um volume inteiro de seus *Completed Works* a histórias de fantasmas, e Rudyard Kipling ambienta alguns excelentes contos de fantasmas na Índia e na Inglaterra. Como os fantasmas que eles apresentam, alguns desses livros podem ser difíceis de encontrar, mas as maiores bibliotecas públicas devem possuí-los.



GORILAS, *Gorilla gorila*. Estas criaturas possuem, sim, a força para partir um homem ao meio, mas entendemos que eles, na verdade, são tímidos e gentis, e quase extintos.

Se levado à violência, um gorila pode morder e atacar com ambas as mãos em uma rodada. Se o gorila ataca com sucesso com ambas as mãos, ele abraça seu oponente e inflige um dano igual ao seu bônus no dano em cada rodada que se segue, até a vítima se libertar por meio de uma comparação bem-sucedida de FOR contra FOR na Tabela de Resistência. Com um segundo Agarrar bem-sucedido do gorila, qualquer arma de luta corpo a corpo do inimigo é imobilizada.

GORILAS

carac.	*rol.*	*média*
FOR	4D6+12	26
CON	3D6	10-11
TAM	2D6+12	19
INT	1D6+1	4-5
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Mov. 8		PV 15

Bônus no Dano: +2D6

Armas: Mão 45%, dano 1D6+bd

Morder 45%, dano 1D6+bd

Armadura: 2 pontos de pele e pelo.

Habilidades: Buscar Comida 50%; Esconder 75%.

***Habitat*:** montanhas da África central.

LEÕES, *Panthera leo.* O mais famoso dos felinos. Os leões se deslocam em alcateias com mais ou menos uma dúzia de indivíduos e caçam em grupo. Os leões da África setentrional possuem jubas mais densas e escuras que os de regiões mais ao norte.

Um leão pode fazer um ataque com garras e um com a boca em cada rodada de combate. Se ambos os ataques forem bem-sucedidos, ele continua a morder no pescoço da vítima, a fim de cortar o suprimento de ar, e pode rasgar com suas garras traseiras.

LEÕES

carac.	*rol.*	*média*
FOR	2D6+12	19
CON	3D6	10-11
TAM	3D6+6	16-17
POD	2D6+6	13
DES	2D6+12	19
Mov. 10		PV 13-14

Bônus de Dano: +2D6

Armas: Garras 60%, dano 1D6 + bd

Morder 40%, dano 1D10

Rasgar 80%, dano 2D6 + bd

Armadura: 2 pontos de pele.

Habilidades: Caçada Organizada 25%; Rastrear 25%.

***Habitat*:** África e Oriente Médio.

LINCES, *Felix Rufus*. O lince é o mais comum entre os grandes felinos na América do Norte e possui notório mau-humor. É encontrado em montanhas e florestas por todo o continente, especialmente perto de cursos d'água. Um lince ataca com ambas as garras dianteiras e sua mordida por rodada de combate. Se ambas as garras acertarem, o animal se segura no alvo e ainda pode rasgá-lo com as garras traseiras e continuar a morder nas rodadas seguintes.

LINCES

carac.	*rol.*	*média*
FOR	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAM	1D4	2-3
POD	2D6	7
DES	2D6+12	19
Mov.	12	PV 6-7

Bônus no Dano: -1D6

Armas: Garras 40%, dano 1D3+bd

Morder 20%, dano 1D4

Rasgar 80%, dano 2D3+bd

Habilidades: Escalar 80%; Esconder 80%; Furtividade 90%.

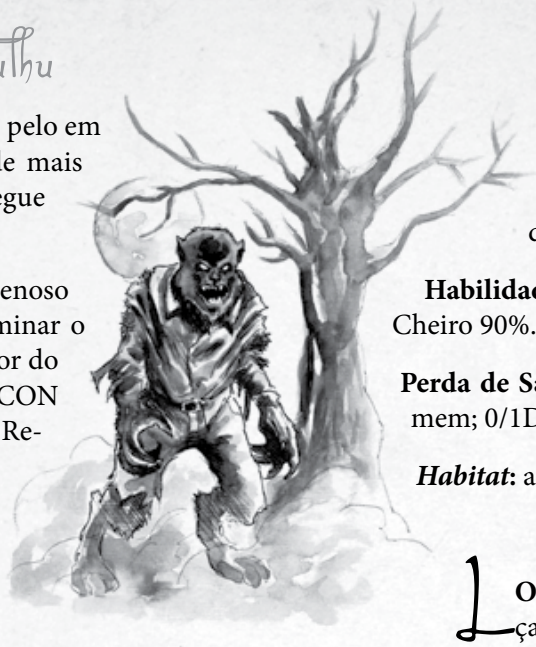
***Habitat*:** América do Norte.

LOBISOMENS, Forma de Homem-Lobo Humanoide e Forma de Lobo Gigante. Aqueles do primeiro tipo são seres humanos normais que foram amaldiçoados e, daí pra frente, se transformam num monstro, meio fera meio homem, tradicionalmente nas noites de lua cheia. Esse desafortunado pode não saber de sua condição ou detestar seu destino. O segundo tipo pode se transformar completamente em um lobo, se regozijar de sua capacidade, e possui maior controle sobre sua metamorfose que o primeiro. Ataques selvagens e vorazes, muito parecidos com os de um homem ou cão raivoso, são típicos de ambos. A massa do indivíduo não se altera, somente sua forma.

Ambos os tipos se propagam pela transmissão de um agente mutagênico por meio da saliva na mordida; logo, até ataques sem sucesso são perigosos.

Na forma bestial, o lobisomem é notoriamente resistente a ferimentos, regenerando um ponto de vida por rodada de combate. Cicatrizes e vergões assim curados podem deixar cicatrizes após sua transformação de volta à forma humana. Tal recuperação deixa o ser exaurido, forçando o licantropo a passar dias acamado. Lobisomens são imunes à maioria das armas, mas morrem pelo fogo ou por armas de

prata que empalam. (Com o pelo em chamas, o lobisomem perde mais pontos de vida do que consegue regenerar.)



Prata, o metal lunar, é venenoso aos lobisomens. Para determinar o dano sofrido, compare o valor do dano de um ataque com a CON do lobisomem na Tabela de Resistência. Se bem-sucedido, o lobisomem morre. Senão, o lobisomem sofre metade do dano do ataque e não pode regenerar o dano assim causado.

Como humanos, lobisomens são aparentemente normais e possuem características humanas. A forma de homem-lobo e lobo gigante descritas abaixo compartilham ataques, armadura, etc. O guardião pode ou não alterar a perda de SAN ao ver a forma de lobo gigante: caso haja alguma perda, descreva a criatura como tendo olhos brilhantes e outros atributos sobrenaturais, para serem responsáveis pela percepção na mente do personagem.

LOBISOMEM, Forma de Homem-Lobo Humanoide

carac.	*rol.*	*média*
FOR	6D6	21
COM	2D6+6	13
TAM	3D6	10-11
INT	1D4+2	4-5
POD	2D6+6	13
DES	2D6+6	13
Mov. 12		PV 12

Bônus no Dano: +1D4 ou +1D6

LOBISOMEM, Forma de Lobo Gigante

carac.	*rol.*	*média*
FOR	6D+6	21
CON	2D6+6	13
TAM	3D6+1D3	12-13
INT	1D4+2	4-5
POD	2D6+6	13
DES	2D6+6	13
Mov. 13		PV 12-13

Bônus de Dano: +1D6

Armas: Infectar 99%, se a pele do alvo é atravessada pela Mordida, a vítima se transforma num lobisomem na próxima lua cheia

Mordida de Lobisomem 30%, dano 1D8 + bd

Armadura: enquanto nas formas de lobo ou homem-lobo, 1 ponto de couro e pelo, mais regeneração de um ponto por rodada.

Habilidades: Esconder 60%; Rastrear pelo Cheiro 90%.

Perda de Sanidade: 0/1D8 por ver um lobisomem; 0/1D3 por ver um mudando de forma.

***Habitat*:** aonde quer que a lua cheia brilhe.

LOBOS, *Lupis canis*. Eles podem caçar em alcateias quando no encalço de manadas de caribu ou alce; eles também caçam sozinhos ou em pares acasalados com a mesma frequência. Lobos são normalmente tímidos e ataques confirmados a seres humanos saudáveis são raríssimos ou inexistentes.

LOBOS

carac.	*rol.*	*média*
FOR	2D6+6	13
CON	3D6	10-11
TAM	2D6+1	8
POD	3D6	10-11
DES	2D6+6	13
Mov. 12		PV 9-10

Bônus no Dano: nenhum

Armas: Morder 30%, dano 1D8

Armadura: 1 ponto de pelo.

Habilidades: Localizar 60%; Rastrear pelo Cheiro 80%.

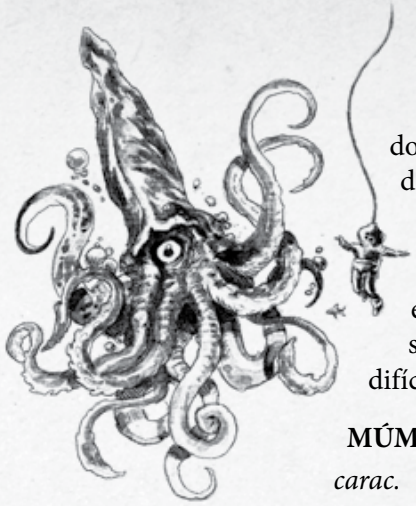
***Habitat*:** aproximadamente o mesmo que herbívoros grandes de climas temperados e frios.

LULAS-GIGANTES, *Teuthoidea architeutis*. O tamanho médio da espécie é um corpo com três metros e meio de comprimento, com tentáculos de até dezoito metros. As estatísticas refletem uma lula do tamanho citado acima. Para torná-la capaz de enfrentar uma baleia, adicione 1D6 em TAM e FOR para cada meio metro acrescentado no tamanho total.

O bico que injeta veneno e mais oito tentáculos podem atacar simultaneamente até oito alvos diferentes. O primeiro tentáculo a atacar um alvo se prende a ele; quando um segundo também acerta, os dois apertam a vítima e cada um deles inflige o respectivo dano a cada rodada.

LULAS-GIGANTES

carac.	*rol.*	*média*
FOR	6D6	21
CON	2D6+6	13
TAM	6D6	21
POD	3D6	1 0 - 11
DES	2D6+12	19
Mov. 4/10 nadando		PV 17



Bônus de Dano: +2D6

Armas: Bico 45%, dano 1D10 + CON=POT do veneno
Tentáculo 45%, dano 1D6 + bd de esmagamento

Armadura: 2 pontos de tegumento.

Habilidades: Esconder 70%.

***Habitat*:** mares profundos, preferencialmente águas polares e frias.

MORCEGOS, Grandes, *Pteropis gouldii, et al.* Mesmo o morcego frutívoro gigante da América Central vive em grupos de dúzias ou até centenas de indivíduos. Os menores morcegos comuns nos Estados Unidos habitam enormes cavernas e se reúnem em grupos com até 50 mil indivíduos. Morcegos do mundo inteiro estão expostos a ataques ambientais por parte de humanos.

MORCEGOS GRANDES

carac.	*rol.*	*média*
FOR	2D4	5
CON	2D6	7
TAM	2D4	5
POD	2D6	7
DES	1D6+18	21-22
Mov.	1/12 voando	PV 6

Bônus no Dano: ND

Armas: Mordida 40%, dano 1D2

Habilidades: Biossonar 75%; Localizar 75%.

***Habitat*:** clima quente ou temperado ao redor do mundo.

MÚMIAS. Esses mortos-vivos são similares a zumbis inteligentes. Alguns cultos mantêm múmias em seus templos como guardiões. Assim como zumbis, múmias devem antes ser despedaçadas para então ficarem quietas. Contrário à crença popular, muitas múmias não possuem ataduras e podem se mover com relativa rapidez. Múmias não podem recuperar naturalmente seus pontos de magia.

Uma múmia possui o dobro da FOR de quando era humana; uma vez e meia a CON original e dois terços da DES.

Devido ao betume e às bandagens usadas em sua preservação, o fogo é particularmente eficaz contras as múmias do Egito: o dano causado é normal, mas as chamas são muito mais difíceis de apagar.

MÚMIAS

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6x2	20-22
CON	3D6x 1,5	15-17
TAM	2D6+6	13
INT	3D6	10-11
POD	1D6+12	15-16
DES	2D6	7
Mov. 6		PV 14-15

Bônus de Dano: +1D4

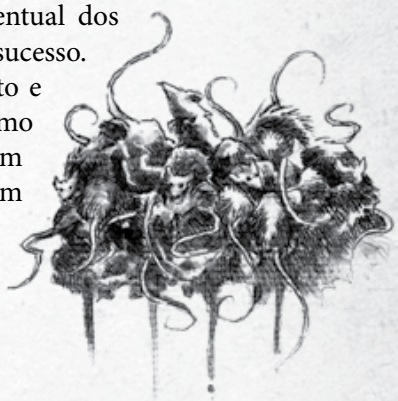
Armas: Agarrar 25%, dano especial
Soco 70%, dano 1D6 + bd

Armadura: 2 pontos de pele ressecada; armas de perfuração são inúteis se não forem usadas para separar membros ou a cabeça.

Habilidades: Mover Silenciosamente 50%; Perseguir 40%.

Perda de Sanidade: 1/1D8 pontos de SAN por ver uma múmia.

NINHADA DE RATOS, *Rattus norvegicus*. Na verdade, ratos sozinhos não são oponentes, mas uma infestação dessas criaturas pode ser assustadora. Suponha que um bando de 10 ratos juntos causam 1D3 pontos de dano por rodada. Escolha o número de bandos em um ataque, multiplicando esse número por 5 temos a chance percentual dos bandos atacarem com sucesso. Um ataque mata um rato e espanta o resto do mesmo bando, reduzindo assim a eficiência do ataque em bandos. Essa é uma abstração para ser usada no jogo, bandos de ratos não agem assim na realidade.



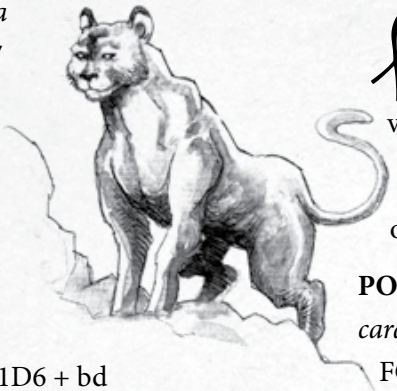
ONÇA-PARDA, *Panthera concolor*. Um predador bem difundido, com em média um metro e oitenta de comprimento. É menor, menos sociável e mais atarracado que seu vizinho africano. A onça-parda (também conhecida como leão da montanha) raramente ataca humanos adultos, mas crianças fariam

boas presas. Nas décadas de 1980 e 1990, se tornou uma espécie protegida nos Estados Unidos, onde seu número vem crescendo muito.

Atacando, usa duas garras e morde a cada rodada. Se ambas as garras acertarem, o animal se agarra, mordendo e sufocando o alvo, e pode então rasgá-lo com suas garras traseiras.

ONÇAS-PARDAS, Pumas e Jaguares

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAM	2D6+8	15
POD	3D6	10-11
DES	2D6+12	19
Mov. 12		PV13



Bônus no Dano: +1D4

Armas: Garra 50%, dano 1D6 + bd
Morder 30%, dano 1D10

Rasgar 80%, dano 2D6 + bd

Armadura: 1 ponto de pelo.

Habilidades: Escalar 80%; Esconder 80%; Pulo 40%; Furtividade 90%.

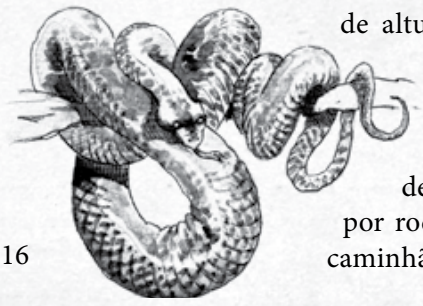
***Habitat*:** encontrado por todas as Américas.

PÍTON-RETICULADA, *Phyton reticulatus.* Nas lendas, os pítons possuem a habilidade de hipnotizar suas vítimas, fazendo um alvo ficar parado até ser atacado, mas os investigadores devem se preocupar principalmente em serem esmagados e engolidos. Um rolamento bem-sucedido de DESx3 ou menos liberta um braço de alguém que foi atacado. Do ponto de vista da vítima, trate o ataque de Esmagamento como Agarrar que inflige dano a cada rodada enquanto bem-sucedido. Caso o guardião queira, a vítima pode precisar rolar CONx5 num D100 a cada rodada para não ficar inconsciente.

Uma vez imóvel, a vítima (de TAM igual ou inferior ao TAM da cobra) é engolida caso esteja morta ou inconsciente. Caso não estiver morta quando engolida, a vítima morre rapidamente por sufocamento.

PÍTONS, ou outras Cobras Constritoras

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6+12	22-23
CON	2D6+6	13
TAM	5D6	17-18
POD	3D6	10-11
DES	2D6+6	13
Mov. 6		PV 15-16



Bônus no Dano: +1D6

Armas: Engolir automático, dano por sufocamento e digestão; Esmagar 40%, dano 1D6 + bd

Armadura: 2 pontos de pele brilhante.

Habilidades: Andar Silenciosamente 90%; Esconder Com Cobertura75%.

***Habitat*:** florestas tropicais.

POTAMÓQUERO-VERMELHO, *Potamochoerus porcus.* Estes animais africanos comuns vivem em florestas densas e viajam em pequenas varas com 20 indivíduos. Eles não foram domesticados. Seu número tem crescido atualmente, pois o número de leopardos diminuiu.

POTAMÓQUEROS-VERMELHOS

carac.	*rol.*	*média*
FOR	2D6+4	11
CON	2D6+6	13
TAM	2D6+4	11
POD	2D6	7
DES	2D6	7
Mov.	10	PV 12

Bônus no Dano: nenhum

Armas: Escornar 30%, dano 1D8 + bd

Armadura: 3 pontos de pelo, couro e músculo.

Habilidades: Farejar Inimigo 50%.

***Habitat*:** Sul do Saara na África.

RINOCERONTES, *Dicerus bicornis.* O animal com dois chifres descrito aqui é o irascível rinoceronte-negro da África. Esse animal é agressivo e pode avançar sem motivo aparente. O rinoceronte-branco é maior, mais pacato e muito menos disposto a avançar. Um rinoceronte-negro típico tem por volta de três metros e meio de comprimento, e um metro e meio de altura até a cernelha.

Para usar o ataque de carga, Avançar, o rinoceronte precisa percorrer ao menos dez metros. Um rinoceronte ataca uma vez por rodada e não hesita em esmagar um carro ou caminhão assim como seus passageiros.

RINOCERONTE-NEGRO

carac.	*rol.*	*média*
FOR	6D6+20	41
CON	4D6+6	20
TAM	6D6+20	41
POD	3D6	10-11
DES	2D6	7
Mov. 15		PV 31

Bônus no Dano: +4D6

Armas: Atropelar 75%, dano 3D10+ bd
Carga 50%, dano 1D10 + bd
Mordida 25%, 1D10

Armadura: 10 pontos de couro.

Habilidades: Enfurecer 70%; Sentir o Perigo 60%.

***Habitat*:** Na África subsaariana, juntamente com o rinoceronte-branco. Espécies similares vivem na Índia e Indonésia.

TIGRES, *Panthera tigres.* O maior de todos os felinos, tigres são notórios caçadores de homens na Índia, onde aldeões incautos invadem os escassos *habitats* dessas feras. Tigres são caçadores solitários. Um tigre pode atacar com duas patas e a boca a cada rodada de combate. Se uma boca e uma pata acertarem, o tigre prende a presa, continua mordendo para sufocar e pode rasgar usando as patas traseiras.

TIGRES-DE-BENGALA

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6+12	22-23
CON	3D6	10-11
TAM	3D6+6	16-17
POD	3D6	10-11
DES	2D6+12	19
Mov. 10		PV 13-14

Bônus no Dano: +1D6

Armas: Garra 70%, dano 1D8+ bd

Morder 45%, dano 1D10

Rasgar 80%, dano 2D8 + bd

Armadura: 2 pontos em pele.

Habilidades: Esconder em Lugar Protegido 80%; Mover Silenciosamente 75%; Rastrear 50%.

***Habitat*:** da Índia até Java; existe também o tigre-siberiano.

URSOS-NEGROS, *Ursus americanus.* De longe o tipo mais comum de urso na América do Norte. É o único tipo de urso provável de se avistar no leste dos Estados Unidos. Ele pode atacar duas vezes por rodada, ora usando dois ataques separados de garras, ora uma mordida e uma garra.

URSOS-NEGROS

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6+10	20-21
CON	2D6+6	13
TAM	3D6+10	20-21
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Mov.	16	PV 17

Bônus no Dano: +2D6

Armas: Garras 40%, dano 1D6+bd
Morder 25%, dano 1D10
Patada 25%, dano igual ao bd

Armadura: 3 pontos de pelo e couro.

Habilidades: Escalar 30%; Escutar 75%; Farejar Presa 70%.

***Habitat*:** desde o sul do Canadá até o sul do México.

VAMPIROS. Todo jogador vai estar interessado em comparar habilidades contra um destes sanguessugas, mas histórias sobre vampiros e seus poderes são tão conflitantes e contraditórias que cada guardião deve determinar quais fatos sobre vampiros são verdadeiros em seu jogo, e quais são meras lendas. Eis algumas opções:

- Um vampiro não possui imagem refletida.
- Um vampiro pode ter que retornar ao solo em que foi originalmente enterrado durante as horas do dia.
- A terceira mordida de um vampiro faz com que um mortal morra e então se torne um morto-vivo.
- Um vampiro não possui poderes especiais durante o dia e pode não ser capaz de sair de seu caixão ou de se movimentar livremente.
- Nas culturas católicas, a cruz oferece proteção contra vampiros, ao menos por um tempo, e água benta queima e escalda sua pele ao tocá-la.
- Um vampiro nunca bebe... vinho.

Um vampiro pode se transformar em fumaça, névoa, lobo ou morcego à vontade. Quando na forma de névoa ou fumaça, desloca-se um metro por rodada de combate.

No momento em que ataques físicos ultrapassarem seus pontos de vida, o vampiro se transforma em fumaça ou névoa ao final da rodada de combate, regenerando, então, um ponto de vida a cada rodada. Todavia, caso os pontos de vida sejam reduzidos exatamente a zero, sua cabeça foi cortada: ele tomba e não pode se transformar em névoa ou fumaça. Então, uma estaca pode ser cravada em seu coração para destruí-lo para sempre.

VAMPIROS

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6x2	20-22
CON	2D6+6	13
TAM	3D6	10-11
INT	2D6+6	13
POD	2D6+6	13
DES	3D6	10-11
Mov.(Mov enquanto vivo+2)		PV 12

Bônus no Dano: +1D6

Armas: Fitar*, comparar PODs na Tabela de Resistência

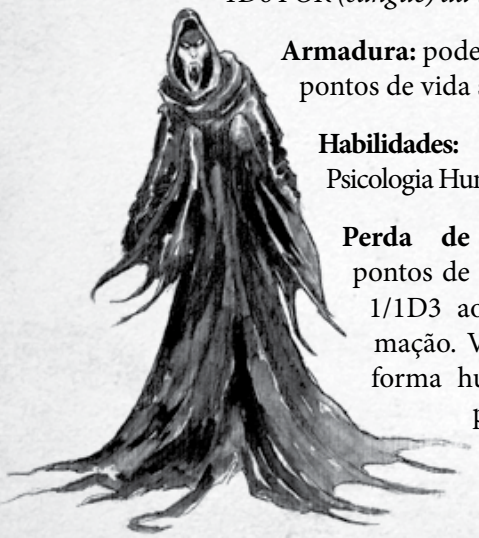
Garras** 50%, dano 1D4 + bd

Morder*** 50%, dano 1D4 na primeira rodada e sugar sangue nas rodadas seguintes

** Se o rolamento de POD contra POD na Tabela de Resistência for bem-sucedido, o alvo é hipnotizado e pode ser comandado a seguir instruções simples. Se a instrução for autodestrutiva, a vítima pode fazer um rolamento de INTx5 antes de executá-la e recuperar o controle.*

*** Com um rolamento bem-sucedido de pontos de magia contra pontos de magia na Tabela de Resistência, o toque de um Vampiro drena 1D3 pontos de magia do alvo, transferindo-os para o vampiro. Isso acontece a cada rodada de combate. Cada novo rolamento com sucesso drena outros 1D3 pontos de magia. Pontos de magia adquiridos dessa maneira desaparecem após um numero de horas igual ao POD do vampiro.*

**** Se a mordida do vampiro inflige dano, manter a mordida elimina qualquer resistência do alvo e drena 1D6 FOR (sangue) da vítima a cada rodada.*



Armadura: pode se recompor após os pontos de vida serem excedidos.

Habilidades: Farejar Sangue 75%; Psicologia Humana 60%.

Perda de Sanidade: 0/1D4 pontos de SAN ao ser atacado; 1/1D3 ao ver uma transformação. Ver vampiros em sua forma humana não acarreta perda de SAN.

ZUMBIS. Zumbis são quase imunes a armas de empalamento (incluindo armas de fogo), apesar de tais armas piorarem a APA dos zumbis. Qualquer arma de perfuração provoca um ponto de dano nos PVs da criatura. Todas as outras armas infligem metade do dano rolado. Um zumbi tem que literalmente ser destroçado antes de parar de agir. Incendiar também parece ser eficiente.

O feitiço que cria o zumbi dá a ele o POD que o anima. Cada feiticeiro dita o que ele cria: um zumbi não tem vontade própria.

De acordo com o que o guardião desejar, poucos feitiços e substâncias podem desativar essas coisas. De acordo com a tradição vodu, zumbis podem ser destruídos ao comerem sal; seus criadores inicialmente costuram as bocas deles para evitar que isso aconteça. Além da tradição vodu, observamos também a noção nos Mitos de Cthulhu de Ressuscitação dos mortos (que, todavia, parecem quase sempre controlar as próprias ações) e a novas ideias de que a ciência ou a poluição vil podem criar coisas parecidas com zumbis.

Desde *A Noite dos Mortos-Vivos,* zumbis são mais ávidos a comer do que ameaçar; nos anos 80, zumbis eram sinônimos da ideia de canibalismo. O filme de 1943 *A morta-viva* permanece a mais evocativa e interessante apresentação desse terror.

ZUMBI

carac.	*rol.*	*média*
FOR	3D6x1.5	15-17
CON	3D6x1.5	15-17
TAM	2D6+6	13
POD	1	1
DES	2D6	7
Mov. 6		PV 14-15

Bônus no Dano: +1D4

Armas: Morder 30%, dano 1D3

Porrete Grande 25%, dano 1D8 + 1 + bd

Armadura: nenhuma, mas armas de empale infligem um ponto de dano e todas as outras infligem metade do que for rolado.

Habilidades: Obedecer Comando 99%; Perseguir Carne Humana 99%.

***Habitat*:** local onde foi criado.

Perda de Sanidade: 1/1D8 pontos de SAN ao ver um zumbi.

Personalidades

Versões de personagens representativos, selecionados de contos do Lovecraft, vertidos para o jogo e que servem como modelo para guardiões inexperientes, como recurso e como curiosidade a todos.

A idade indicada para esses personagens são aquelas indicadas nas histórias em que eles aparecem. Algumas das habilidades têm o papel de dicas de encenação para qualquer guardião que os utilize como personagem e podem não existir em nenhum outro lugar.

ARMITAGE, Dr. Henry. *No fim, os três homens de Arkham – o Dr. Armitage, velho e de barbas brancas, o Professor Rice baixo, forte e grisalho, e o Dr. Morgan, jovial e magro – subiram as montanhas sozinhos.* "The Dunwich Horror", H. P. Lovecraft.

Depois que o cão de guarda da biblioteca matou Wilbur Whately enquanto este tentava roubar o *Necronomicon*, Armitage aprendeu alguns dos segredos do livro. Acompanhado por Rice e Morgan, Armitage viajou para Dunwich, e lá encontrou e derrotou (com o auxilio de estranhos feitiços) o terrível irmão gêmeo de Wilbur Whately, o filho de Yog-Sothoth.

Dr. HENRY ARMITAGE, 73 anos,
Homem das Letras e Bibliotecário

FOR 11	CON 8	TAM 12	INT 18	POD 16
DES 10	APA 13	EDU 24	SAN 55	PV 10

Bônus no Dano: nenhum

Armas: nenhuma

Habilidades: Alemão 70%; Criptografia 75%; Francês 80%; Grego 68%; História 65%; Latim 75%; Literatura 75%; Mitos de Cthulhu 18%; Ocultismo 25%; Persuadir 75%; Pesquisar Biblioteca 95%; Psicologia 48%.

CARTER, Randolph. *Ele sabia apenas que queria cruzar a barreira para a terra sem entraves de seus sonhos e os abismos onde todas as dimensões se dissolvem no absoluto.* – "Through the Gates of the Silver Key", H. P. Lovecraft.

Ele é o personagem principal em muitos dos contos de Lovecraft. De maneira independente, Carter estudou e escreveu, serviu na Legião Estrangeira da França durante a primeira Guerra Mundial, mas não encontrou satisfação nas ilusões do mundo desperto. Como Odisseu, ele jamais foi indeciso e, assim sendo, estava sempre de partida. Ele desapareceu de Arkham, retornou de uma viagem fantástica a qual relatou para alguns poucos amigos e então desapareceu novamente, talvez para sempre.

RANDOLPH CARTER,
55 Anos Quando Desapareceu

FOR 15	CON 17	TAM 15	INT 18	POD 19
DES 14	APA 15	EDU 21	SAN 50	PV 16

Bônus no Dano: +1D4

Armas: Cimitarra 75%, dano 1D8+1+bd
Revólver .45 60%; dano 1D10+2

Habilidades: Amar Livros Velhos 79%; Apreciar Artistas Excêntricos 47%; Arqueologia 14%; Arquitetura Colonial 59%; Cavalgar Montaria Incomum 45%; Chinês 25%; Ciência dos Sonhos 70%; Conhecimento Yadithioso 77%; Crédito 60%; Fala de Gatos 35%; Falar Zoog 20%; Filosofia 88%; Francês 57%; História 48%; Inglês 90%, Lidar com Editores 15%; Mitos de Cthulhu 10%; Navegar 65%; Persuadir 55%; Pesquisar Biblioteca 55%; Psicologia 70%; Sonhar 62%; Táctica Militar 35%.

Itens Mágicos: Chave de prata grande; pergaminho hiperbóreo.

CURWEN, Joseph. *O tema [da pintura] era um homem magro e bem talhado, de face calma, fina e comum que parecia de algum modo familiar tanto a Ward quanto ao artista.* – "O caso de Charles Dexter Ward", H. P. Lovecraft.

Morto pelas mãos de seus vizinhos do século XVIII, o feiticeiro Curwen deixou pistas e influências mágicas que levaram seu tatara-tatara-tataraneto Charles Dexter Ward a ressuscitar seu antepassado. De volta à vida, Curwen logo achou Ward muito frágil e o matou. Curwen, por sua vez, virou pó azul em 1928, quando o doutor Marinus Bicknell Willlet, percebendo que Curwen tomara o lugar de Ward, reverteu o feitiço de Ressureição de Curwen.

JOSEPH CURWEN,
Aparenta ter 26 anos, Feiticeiro Cruel

FOR 12	CON 14	TAM 10	INT 19	POD 20
DES 14	APA 11	EDU 21	SAN 0	PV 12

Bônus no Dano: nenhum

Armas: Adaga 35%, dano 1D4
Pistola de Pederneira 70%, dano 1D6 + 1

Feitiços: Encantar Pintura, Jornada ao Outro Lado, Ressureição, Roubar Vida, Símbolo dos Voors, Voz de Rá.

Habilidades: Alquimia 40%; Antropologia 30%; Astrologia 55%; Barganha 80%; Chantagem 80%; Contabilidade 15%; Crédito (como Ward) 70%; Esconder 45%; Farmácia 20%; Furtividade 35%; Grego 45%, Hebreu 48%; História 67%; Interrogar 75%; Lábia 65%; Latim 58%; Mitos de Cthulhu 29%; Ocultar 60%; Ocultismo 50%; Persuadir 45%; Pesquisar Biblioteca 55%; Psicologia 70%; Química 10%; Sem Misericórdia 90%; Torturar 75%.

DE LA POER, O Último dos. *Os ratos continuavam sua revolta, estourando com tal intensidade e coordenação que eu pude finalmente apontar em seus movimentos uma direção clara. Tais criaturas... estavam envolvidas em uma migração estupenda de alturas inconcebíveis para alguma profundeza concebível ou inconcebivelmente abaixo.* – "The Rats on The Walls", H. P. Lovecraft.

Retornando à morada ancestral de sua família, o narrador desperta, sem suspeitar, a horrível mácula em seu sangue. O último dos de la Poer, nunca nomeado mas retomando a forma ancestral de seu nome de família, regrediu de um empresário aposentado para um louco sanguinário. Os ratos nas paredes do Convento de Exham migraram sedentamente para as horríveis cavernas lá embaixo, e esses mesmos ratos com os quais ele possui um elo horrível, levaram de la Poer ao assassinato e à loucura.

DE LA POER, Cerca De 65 Anos,
O Último da Linhagem

FOR 12	CON 11	TAM 11	INT 15	POD 14
DES 12	APA 10	EDU 16	SAN 0	PV 11

Bônus no Dano: nenhum

Armas: Arranha e Mastiga Histericamente, dano 1D4

Habilidades: Amar Gatos 90%; Barganha 70%; Con-

tabilidade 45%; Crédito 75%; Escutar 40%; História 40%; Lendas Locais 55%; Localizar 55%; Lucrar 85%, Psicologia 40%; Ouvir Ratos 85%.

DERBY, Edward Pickman. *Loiro e de olhos azuis, ele tinha a tez fresca de uma criança; e suas tentativas de cultivar um bigode eram apenas discerníveis com dificuldade. Sua voz era suave e leve, sua vida farta e sem esforço lhe dava uma fofura, em vez da barriga de uma meia idade prematura. Tinha boa altura e sua bela face o faria um notável galanteador, não fosse sua timidez tingida de isolamento e livros.* – "The Thing on the Doorstep", H. P. Lovecraft.

Inseguro e sonhador, Derby foi um alvo fácil para Asenath Waite, que se casou com ele planejando uma troca de mentes. Dentro da mente de Asenath se ocultava a mente de Ephraim Waite, seu pai. Mas Derby se vingou desse perverso arranjo quando voltou dos mortos, vivificado por algum tempo após ter sido instalado no corpo putrefato de Asenath pelo feiticeiro.

EDWARD PICKMAN DERBY, 38 anos,
Poeta e Diletante

FOR 11	CON 10	TAM 12	INT 16	POD 8
DES 11	APA 13	EDU 16	SAN 15	PV 11

Bônus no Dano: zero

Armas: nenhuma

Habilidades: Conhecer Arkham 95%; Crédito 75%; Dar as Costas à Realidade 40%; Debater Literatura 60%; Dirigir Automóveis 0%; Especular 90%; Evitar Responsabilidades 35%; Fazer Poemas 85%; História 45%; Imaginação 90%; Mitos de Cthulhu 33%; Ocultismo 65%; Oratória 75%; Pesquisar Biblioteca 65%.

FILHO DE YOG-SOTHOTH. *Era mais um tipo de força que não pertencia à nossa região do espaço; um tipo de força que age e cresce e se molda a partir de outras leis que não as da nossa Natureza.* – "The Dunwich Horror", H. P. Lovecraft.

Este é o gêmeo fraterno de Wilbur Whately "que puxou mais ao pai" do que Wilbur: "olhos vermelhos

e cabelo albino crespo e sem queixo como os Wately... Era um polvo, uma coisa aracnídea, mas havia uma face de homem meio formada sobre aquilo tudo, e parecia com a do feiticeiro Whately, apenas com metros e metros de tamanho." Era invisível e podia ser visto apenas com o auxílio o Pó de Ibn-Ghazi.

FILHO DE YOG-SOTHOTH, 15 Anos

FOR 35	CON 30	TAM 50	INT 21	POD 24
DES 21	Mov. 9			PV 40

Bônus no Dano: +2D6

Armas: Segurar e Sugar 100%, dano 1D6 PV por esmagamento a cada rodada, mais a perda de 1D10 pela perda de sangue drenado após a primeira rodada.

Armadura: nenhuma, mas não pode ser ferido por armas normais. Armas mágicas infligem o mínimo de dano. A criatura é suscetível a feitiços. É invisível exceto quando se alimenta.

Feitiços: Chamar Yog-Sothoth, Feitiço Mortal, Implantar Medo, Parar Coração, Símbolo dos Voors.

Pontos de Sanidade: quando invisível, 1/1D8; quando visível, 1D8/3D10; quem presenciar as duas formas precisa rolar ambas as vezes.

LEGRASSE, Inspetor. *Não se deve supor que o Inspetor Legrasse tivesse algum interesse em arqueologia. Pelo contrário, seu desejo por esclarecimento foi induzido puramente por considerações profissionais. A estatueta... havia sido apreendido alguns meses antes nos bosques pantanosos... e os ritos ligados a ele eram tão singulares e hediondos que a polícia não tinha como deduzir que havia encontrado com um culto sombrio.* – "O Chamado de Cthulhu", H. P. Lovecraft.

Os homens de Legrasse desmantelaram uma grande assembleia de cultistas ao sul de Nova Orleans. Seus interrogatórios subsequentes resumem bem os objetivos daqueles que adoram os Grandes Antigos.

JOHN RAYMOND LEGRASSE, 40 Anos, Inspetor de Polícia

FOR 12	CON 14	TAM 11	INT 14	POD 15
DES 13	APA 11	EDU 17	SAN 70	PV 13

Bônus no Dano: nenhum

Armas: Revólver .38 45%, dano 1D10

Perícias: Cavalgar 45%; Crédito 30%; Direito 35%; Escalar 35%; Escutar 80%; Espanhol 18%; Esquiva 34%; Fotografia 22%; Francês 44%; Furtividade 39%; História 27%; Inglês 72%; Interrogar Suspeito 85%; Localizar 59%; Mitos de Cthulhu 2%; Oratória 15%; Persistir 70%; Pesquisar Biblioteca 31%; Psicologia 70%; Rastrear 40%.

MALONE, Thomas F. *Na juventude, ele sentiu a beleza interna e o êxtase nas coisas, e fora um poeta; mas a pobreza, o desgosto e o exílio guiaram seu olhar para direções mais sombrias, e ele tremeu frente a presença do mal no mundo a seu redor.* – "The Horror at Red Hook", H. P. Lovecraft.

Malone é descrito como "grande, robusto, de aparência normal e capaz". Formado pela Universidade de Dublin, ele estava tão bem preparado para o sobrenatural quanto qualquer detetive pode ser, contudo, foi imediatamente sobrepujado.

THOMAS F. MALONE, 42 Anos, Detetive de Polícia

FOR 14	CON 15	TAM 15	INT 15	POD 14
DES 11	APA 11	EDU 16	SAN 58	PV 15

Bônus no Dano: +1D4

Armas: Cacetete 38%, dano 1D6 + bd

Punho/Soco 65%, dano 1D3 + bd

Revólver .38, 70%, dano 1D10

Habilidades: Arremessar 45%; Barganha 65%; Conhecer as Ruas de Nova Iorque 85%; Crédito 35%; Direito 40%; Dirigir Automóvel 35%; Escalar 55%; Escutar 55%; Esquiva 36%; Furtividade 25%; Grego 20%, Hebreu 8%; História 30%; Lábia 70%; Latim 38%; Ocultismo 16%; Persuadir 20%; Pesquisar Biblioteca 55%; Psicologia 60%; Pulo 50%.

MASON, Keziah. *A velha Keziah, ele refletiu, pode ter tido excelentes razões para morar num quarto com ângulos estranhos; pois não fora através de certos ângulos que ela afirmava ter saído das fronteiras do mundo espacial que conhecemos?* – "The Dreams at the Witch House", H. P. Lovecraft.

Uma mulher reconhecida como má na época da caça às bruxas, Keziah Mason escapou do seu castigo fugindo para outra dimensão. Sua ancora neste espaço-tempo parece ser a sua morada em Arkham, conhecida séculos depois como a Casa da Bruxa. Lá, Walter Gilman estudou sua influência e reaparições, e ali Brown Jenkin roeu o coração de Gilman.

KEZIAH MASON, Bruxa Imortal

FOR 14	CON 15	TAM 10	INT 21	POD 23
DES 14	APA 8	EDU 25	SAN 0	PV 13

Bônus no Dano: +1D4

Armas: Facão de Açougueiro 65%, dano 1D6 + bd

Feitiços: Contatar Nyarlathotep*, Convocar/Aprisionar Horror Caçador, Convocar/Aprisionar Servos dos Deuses Exteriores, Criar Portal**, Encantar Flautas, Maldição Terrível de Azathoth, Murchar, Símbolo dos Voors.

** Esta associação especial se dá aparentemente à vontade e sem custo de pontos de magia. A forma contatada é o Homem Negro.*

*** A bruxa tem uma compreensão especial de Criar Portais e parece ser capaz de arrastar vítimas para outros pontos do espaço-tempo contra a vontade delas.*

Habilidades: Astronomia 35%; Esconder 65%; Estimar Portal 80%; Farmácia 70%; Futividades 30%; História 40%; Lábia 70%; Mitos de Cthulhu 81%; Ocultismo

65%; Organizar Culto 80%; Persuadir 85%; Psicologia 50%; Raptar 65%; Veneno 70%.

Perda de Sanidade: 0/1D4 Pontos de SAN ao ver Keziah Mason.

BROWN JENKIN,
Coisa-Rato Familiar Imortal de Keziah

FOR 3	CON 5	TAM 3	INT 14	POD 12
DES 18*	EDU 3	SAN 0	Mov. 9	PV 4

Bônus no Dano: -1D6

Armas: Mordida 80%, dano 1D2

Habilidades: Esconder 85%; Escutar 70%; Fugir 75%; Roer 65%.

Pontos de Sanidade: 0/1D4 pontos de SAN ao ver Brown Jenkins

PICKMAN, Richard Upton. *[Ele] estava a mostrar o que ocorre com esses bebês roubados – como eles crescem – e então comecei a ver a relação horrenda nas faces das criaturas humanas e não humanas. Ele estava, em todas as suas gradações de morbidez, entre o francamente não humano e o degradado humano, estabelecendo um elo sardônico evolutivo. Aqueles canídeos eram desenvolvidos a partir de humanos!* – "Pickman's Model", H. P. Lovecraft.

A força das telas de Pickman aparentemente dependem tanto da pintura da hipocrisia humana quanto de revelar a evolução física dos homens em carniçais.

RICHARD U. PICKMAN, 43 Anos, Artista do Macabro

FOR 13	CON 17	TAM 12	INT 18	POD 18
DES 18	APA 11	EDU 16	SAN 15	PV 15

Bônus no Dano: +1D4

Armas: Revólver .45 55%, dano 1D10+2

Habilidades: Arquitetura Colonial 30%; Arte (Pintura a Óleo) 90%; Fotografia 25%; Lábia 55%; Latim 25%; Mitos de Cthulhu 12%; Pincelada 96%; Psicologia 90%; Pulo 50%; Retratar o Macabro 99%.

WAITE, Arsenath. *Ela era morena,* mignon *e de muito boa aparência, exceto pelos olhos um pouco saltados; mas algo em sua expressão afastava as pessoas extremamente sensíveis... Uma dos Waites de Innsmouth, e lendas sombrias haviam se amontoado por gerações sobre a dilapidada e quase deserta Innsmouth e seus habitantes.* – "The Thing on the Doorstep", H. P. Lovecraft.

Para se autopreservar, o feiticeiro Ephraim Waite transferiu sua mente para a de sua filha Arsenath, contudo aquilo o fez desejar ainda o cérebro masculino "único e de poderes cósmicos". Temendo por sua vida, Edward Derby matou Arsenath, mas Ephraim enfeitiçou Derby do além.

ARSENATH WAITE, por Volta dos 23 Anos, [mente/alma de Ephraim Waite]

FOR 12	CON 14	TAM 10	INT 18	POD 18
DES 13	APA 13	EDU 23	SAN 0	PV 12

Bônus no Dano: nenhum

Armas: Adaga 45%, dano 1D4 + 2
Agarrar 35%, dano especial
Cabeçada 50%, dano 1D4
Punho/Soco 60%, dano 1D3

Feitiços: Alterar o Clima, Atrofiar Membro, Criar Brumas de R'lyeh, Maldição Terrível de Azathoth, Troca de Mentes e quaisquer seis feitiços de Contatar e Chamar.

Habilidades: Árabe 60%; Dirigir Automóveis 70%; Mitos de Cthulhu 72%; Nadar 85%; Ocultismo 55%; Pesquisar Biblioteca 70%.

WEST, Dr. Herbert. *West era então um jovem pequeno, franzino e de óculos com delicadas feições, cabelo loiro, olhos azuis claros e voz macia... apenas ocasionalmente um reflexo frio no olhar...[apontava] para a frieza e o crescente fanatismo de seu caráter sob as pressões de suas terríveis investigações.* – "Herbert West – Reanimator", H. P. Lovecraft.

West tentou obsessivamente reanimar tecido morto por cerca de vinte anos, mas sem nenhum grande sucesso. No final, alguns dos seus sucessos parciais o caçaram e o destruíram.

Dr. HERBERT WEST, 30 Anos,
Médico Experimentalista

FOR 11	CON 13	TAM 9	INT 18	POD 18
DES 15	APA 12	EDU 23	SAN 10	PV 11

Bônus no Dano: nenhum

Armas: Escalpo 90%, dano 1D4

Seringa Hipodérmica 80%, dano desprezível*
* *resultado de empalamento penetra órgão vital e injeta veneno de POD 16.*

Habilidades: Anatomia 80%; Barganha 75%; Crédito 40%; Dar Desculpas Plausíveis 60%; Esconder 40%; Escutar 5%; Esquiva 55%; Farmácia 60%; Fotografia 20%; Furtividade 39%; Lábia 50%; Localizar 70%; Medicina 79%; Pesquisar Biblioteca 60%; Primeiros Socorros 65%; Química 65%; Rastrear 18%; Reparo Elétrico 55%; Reparo Mecânico 45%; Selecionar os Melhores Sistemas Nervosos 55%.

WHATELY, Noah ("Mago"). *[Ele arrumou] todos os livros antigos podres e as partes de livros que na sua época estavam amontoados promiscuamente por cantos quaisquer nos vários cômodos. "Eu fiz algum uso deles", dizia enquanto tentava restaurar uma página rasgada em tinta preta... "mas o garoto tem mais jeito pra fazer uso delas."* – "The Dunwich Horror", H. P. Lovecraft.

De mente afiada, o feiticeiro autodidata promoveu a fecundação de sua esposa por Yog-Sothoth. Ela posteriormente deu luz a gêmeos não idênticos, Wilbur e o filho de Yog-Sothoth, que continuou o trabalho de Noah.

MAGO (Noah) WHATELY, 72 Anos, Feiticeiro

FOR 10	CON 11	TAM 12	INT 18	POD 13
DES 9	APA 8	EDU 7	SAN 0	PV 12

Bônus no Dano: nenhum

Armas: Cajado 80%, dano 1D8 + 1

Feitiços: Aleijar/Curar Animal, Alterar o Clima, Amaldiçoar/Abençoar Colheita, Augúrio, Causar/Curar Cegueira, Chamar o Chifrudo*, Chamar Yog-Sothoth, Contatar Nyarlathotep, Convocar/Aprisionar Byakhee, Convocar/Aprisionar Vampiro Estelar, Feitiço Mortal, Implantar Medo, Maldição Terrível de Azathoth, Mau-Olhado, Murchar, Parar Coração, Proteção, Símbolo dos Voors.

* *Um resumo deste feitiço se encontra em* Return to Dunwich

Habilidades: Dirigir Trenó 65%; História 15%; Mitos de Cthulhu 22%; Ocultismo 25%; Persuadir 25%; Pesquisar Biblioteca 10%; Primeiros Socorros 25%.

WHATELEY, Wilbur. *Apesar de puxar à mãe e ao avô quanto à ausência de queixo; seu nariz firme e precocemente formado, unido à expressão de seus olhos largos, quase latinizados, para dar a ele um ar de quase adulto e de uma inteligência próxima ao sobrenatural.* – "The Dunwich Horror", H. P. Lovecraft

Whateley e seu gêmeo macabro pretendem abrir caminho para Yog-Sothoth e outras divindades, mas Wilbur, o gêmeo com aparência humana, foi espancado até a morte na Biblioteca da *Miskatonic University* por um cão de guarda. Wilbur a invadiu durante a noite para roubar o *Necronomicon*. Esse episódio alertou o Dr. Armitage para o perigo que a humanidade enfrentava.

WILBUR WHATELEY, 15 Anos, Pupilo Impetuoso

FOR 17	CON 18	TAM 21	INT 21	POD 20
ES 14	APA 7	EDU 15	SAN 0	PV 20

Bônus no Dano: +1D6

Armas: Cabeçada 55%, dano 1D4 + bd

Chute 45%, dano 1D4 + bd

Punho/Soco 65%, dano 1D3 + bd

Revólver .45 30%, dano 1D10 + 2

Feitiços: Aleijar/Curar Animal, Amaldiçoar/Abençoar Colheita, Atrofiar Membro, Augúrio, Causar/Curar Cegueira, Chamar Yog-Sothoth, Contatar Nyarlathotep, Convocar/Aprisionar Byakhee, Convocar/Aprisionar Vampiro Estelar, Criar Portal, Feitiço Mortal, Implantar Medo, Mau-Olhado, Parar Coração, Pó de Ibn-Ghazi, Proteção, Símbolo dos Voors.

Habilidades: Aklo 65%, Árabe 25%; Astronomia 25%; Dirigir Carroça 55%; Escalar 65%; Esconder 55%; Escutar 90%; Esquiva 55%; Furtividade 45%; Grego 45%; História 35%; Inglês 75%; Latim 65%; Localizar 75%; Mitos de Cthulhu 38%; Ocultismo 45%; Pesquisar Biblioteca 25%; Psicologia 45%; Pulo 65%.

Sanidade: encontrar Wilbur vestido causa a perda de 0/1 SAN; encontrar Wilbur pelado custa 1/1D8 SAN já que seu corpo é horrendo e alienígena.

ZAHN, Erich. *Ele era uma pessoa pequena, magra e curvada, com vestes puídas, olhos azuis, uma grotesca face saturnina e quase careca.* – "The Music of Erich Zann", H. P. Lovecraft.

Um músico desconhecido, porém sobrenaturalmente bom; talvez um Deus Exterior perseguisse o homem. O pobre Zann morreu de medo e continuou tocando.

ERICH ZANN, 60 Anos, Violista

FOR 14	CON 10	TAM 9	INT 14	POD 13
DES 18	APA 9	EDU 10	SAN 15	PV 10

Bônus no Dano: nenhum

Armas: nenhuma

Habilidades: Conhecer Música 93%; Escrever Alemão 63%; Escrever Francês 11%; Escrever Música 99%; Escutar 90%; Localizar 0%; Tocar Viola 99%.

"Para mim, nada tinham de grotesco os ossos e esqueletos espalhados em algumas das criptas de pedra lá embaixo, perto das fundações. Eu usei de fantasia para associar essas coisas com eventos rotineiros e os encarei com mais naturalidade do que os retratos coloridos de seres vivos que eu encontrei em muitos dos livros mofados."

– "The Outsider", H. P. Lovecraft.

Um Grimório dos Mitos

feitiços em ordem alfabética para o deleite do guardião e estarrecimento dos jogadores, provenientes de livros de espantosas aventuras, alguns ainda disponíveis e outros já raros e colecionáveis.

São já bem mais de sessenta anos desde que Lovecraft escreveu seus últimos contos, e várias décadas desde a publicação das principais histórias de Chambers, Machen e Blackwood. Desde então, novos escritores de aventuras para Chamado de Cthulhu têm expandido os limites dos Mitos, incluindo mais de duzentos feitiços que você pode encontrar neste capítulo e que já foram testados em jogo várias vezes. É sempre interessante ler descrições dos feitiços, que podem servir como inspiração para aventuras.

Como sempre, Guardiões não são obrigados a reconhecer qualquer encantamento que não tenha ainda aparecido durante seu jogo. A escolha de usar os feitiços é responsabilidade do guardião, e não dos jogadores. A maioria deles é apenas para vilões, cultistas e maníacos.

Alguns dos feitiços são produto de uma tradição mágica independente, como o conhecimento tribal humano, os segredos arcanos do Povo-Serpente, a racionalidade sem limites da Grande Raça, pesquisa individual, etc. Ainda assim, alguns feitiços custam pontos de Sanidade.

A lista de feitiços neste capítulo está organizada em ordem alfabética. Onde o nome de um feitiço de uma edição antiga foi alterado, a mudança é indicada no texto.

Cinco tipos de feitiços - Chamar/Banir Divindade, Contatar, Contatar Divindade, Encantamento e Chamar/Controlar Servidor - formam subclasses que incluem vários feitiços. As regras para alguns destes foram alteradas nesta edição. Encantamentos incluem o que se chamava de "artefatos" em edições anteriores - encantamentos permanentes cujo feitiço de criação é desconhecido. Os quatro incluídos neste grimório (Vidro de Leng, Lâmpada de Alhazred, Droga Plutoniana, Trapezoedro Brilhante) estão mencionados como Encantamentos, mas são ainda parte da ordem alfabética principal.

Os feitiços

ABENÇOAR LÂMINA: cria uma lâmina capaz de causar ferimentos e matar entidades que não podem ser feridas por armas mundanas. O feitiço requer o sacrifício de um animal de pelo menos TAM 10, um ponto de POD e 1D4 pontos de Sanidade do feiticeiro. O material da lâmina precisa ser puro, como ferro ou prata, não uma liga de vários metais. A lâmina pode ser de qualquer tamanho, mas lâminas maiores causam mais dano (consulte a tabela de armas na págs. 72-73). Se a lâmina for quebrada, derretida, ou danificada de alguma outra maneira, ela perde o encantamento, mas não pode ser danificada em ataques contra entidades sobrenaturais.

ACORDAR ABHOTH: Este feitiço acorda o deus adormecido Abhoth para iniciar o grande banquete que ele aguarda. O feitiço custa 12 pontos de magia e 1D10+2 pontos de Sanidade, e requer um longo ritual que prova a dedicação do feiticeiro ao deus.

AGONIA: incapacita uma vítima temporariamente. O feitiço custa 3 pontos de magia e 1 ponto de Sanidade para ser lançado. O feiticeiro deve estar a 10 metros ou menos de distância da vítima e deve superar os pontos de magia do alvo com os dele na Tabela de Re-

sistência. Caso seja bem-sucedido, o feitiço começará a agir depois de uma rodada em que o feiticeiro fez os complexos gestos de mão. Dores intensas afetam a vítima, a face e as mãos se cobrem de bolhas e pingam líquido; ela se torna temporariamente cega, com sangue atrapalhando a visão. O efeito dura 1D6 rodadas; depois disso, a vítima pode ver normalmente. Em 3D10 minutos, a vítima se recupera completamente e pode voltar a desempenhar suas atividades normais. Marcas físicas desaparecem rapidamente e, em 24 horas, apenas marcas leves podem ser vistas na pele. Toda vez que a vítima passar por essa experiência, ela perde 1/1D6+1 pontos de Sanidade.

ALCANÇAR: permite ao feiticeiro alcançar algo através de uma superfície sólida, dentro do limite de alcance físico de seus braços ou tentáculos, tornando possível manipular, remover e implantar novos objetos. O custo do feitiço varia: compare o número de pontos de magia sacrificados, contra a FOR da superfície que se deseja atravessar. O feitiço também custa 5 pontos de Sanidade.

ALEIJAR/CURAR ANIMAL: faz com que um animal de fazenda, como um cavalo ou vaca, tenha uma inflamação dos tendões e ligamentos ou que se torne extraordinariamente saudável e vigoroso, como o feiticeiro desejar. O feitiço custa 4 pontos de magia em ambas as versões, e 1D4 pontos de Sanidade na versão Aleijar Animal.

ALMA VIAJANTE: este feitiço pode enviar a alma do feiticeiro para algum lugar, onde ele pode observar um inimigo. O feiticeiro acorda doze horas mais tarde, com apenas um ponto de magia, tendo sacrificado 1D4 pontos de SAN e se sentindo exausto. A visão pode revelar qualquer informação que pode ser facilmente observada, mas não é possível acender luzes, abrir caixas ou gavetas, ou folhear um livro.

Aqueles indivíduos que têm mais de 20 pontos de POD podem ver e identificar a alma. Os que têm mais de 15 pontos de POD se sentem sendo observados. Aqueles que estão dormindo veem a face da alma viajante, já que a alma sempre tem a aparência do feiticeiro e não pode ser disfarçada.

ALTERAR O CLIMA: muda as condições climáticas. É possível efetuar mudanças maiores quando este feitiço é lançado por grupos grandes. O guardião estabelece qual é a condição climática de base, e, para cada dez pontos de magia sacrificados, ocorre um nível de alteração (consulte informações a seguir). O feiticeiro e outros que conhecem o feitiço podem gastar quantos pontos de magia quiserem. Aqueles que não conhecem o feitiço, mas participam do ritual, contribuem com apenas 1 ponto de magia.

Fazer este feitiço custa a cada participante 1 ponto de Sanidade e requer a entoação de um cântico durante três minutos para cada nível de mudança climática. O raio de efeito do feitiço é de três quilômetros, sendo que essa área pode ser aumentada com o custo de vinte pontos de magia para cada três quilômetros adicionais. A mudança climática tem duração de trinta minutos para cada dez pontos de magia contribuídos, mas condições climática extremas, assim como um tornado, duram pouco tempo.

Cinco componentes climáticos podem ser alterados, com níveis diferentes de efeitos. Um nível de alteração custa dez pontos de magia. Assim, para se alterar dois níveis, partindo de *parcialmente nublado* para *nuvens carregadas*, custa 20 pontos de magia. Para nevar é necessário que a temperatura seja inferior a zero grau, ou a precipitação será em forma de chuva ao invés de neve.

Níveis de Cobertura de Nuvens: (1) Claro, (2) Neblina, (3) Parcialmente Nublado, (4) Nublado, (5) Nuvens Carregadas.

Níveis de Direção do Vento, oito pontos cardeais: (1) Norte, (2) Nordeste, (3) Leste, (4) Sudeste, (5) Sul, (6) Sudoeste, (7) Oeste, (8) Noroeste.

Níveis de Força do Vento: (1) Calmo, (2) Brisa, (3) Forte Intermitente, (4) Forte, (5) Ventania, (6) Furacão, (7) Tornado.

Níveis de Temperatura: um nível aumenta ou diminui a temperatura dentro da área de efeito em três graus centígrados.

Níveis de Precipitação: (1) Seco, (2) Chuvisco, (3) Chuva ou neve, (4) Granizo ou neve, (5) Chuva Forte ou Neve Pesada, (6) Tempestade ou Nevasca.

AMALDIÇOAR/ABENÇOAR COLHEITA: este feitiço faz com que um acre de vegetação morra vagarosamente, ou que cresça com vigor, de acordo com a escolha do feiticeiro. O feitiço custa 6 pontos de magia, e a versão Amaldiçoar Colheita também custa 1D6 SAN adicionais. O feitiço pode ser quebrado se o rosto do feiticeiro for acertado com um tapa ou soco forte o suficiente para causar sangramento.

ANULAR LUZ: *Mi-Go*. Este feitiço deforma o espaço, criando uma área da qual fótons não podem escapar. O mi-go deve gastar um ponto de magia para cada metro cúbico afetado. Nenhuma luz pode escapar da área, criando proteção visual para essas criaturas alienígenas que são por vezes frágeis. Dependendo de como o feitiço foi preparado, a escuridão pode ser como uma superfície plana, ou uma esfera.

APERTO DE CTHULHU: imobiliza uma ou mais vítimas com uma pressão esmagadora, negando também, temporariamente, a FOR da vítima. O feitiço custa 2D6 pontos de magia por minuto e 1D6 pontos de Sanidade para ser lançado. Ele pode ser estendido

por quantos minutos o feiticeiro puder comprar com seus pontos de magia, sem custo adicional de pontos de Sanidade, mas o feiticeiro precisa se concentrar no feitiço durante esse tempo. O alcance do feitiço é de 10 metros. O efeito começa imediatamente e pode afetar mais de uma pessoa por vez, cada vítima adicional custa 2D6 pontos de magia extras por minuto.

Resolva o efeito do feitiço com a Tabela de Resistência, comparando separadamente o POD do feiticeiro contra o POD de cada alvo. Se o feiticeiro ganhar, a vítima sente a pressão e não pode se mover, como se estivesse sendo apertada pelos tentáculos do Grande Cthulhu. Se houver mais de uma vítima, pode ser que uma consiga resistir ao ataque, enquanto outras não. Para cada minuto de duração do feitiço, o alvo perde temporariamente 1D10 pontos de FOR. Se a FOR chegar a zero ou menos, a vítima desmaia.

APERTO DE NYOGTHA: um terrível feitiço de ataque, que custa 1D20 pontos de Sanidade. O feiticeiro deve gastar 1 ponto de magia para iniciar o feitiço, e a vítima precisa estar dentro da distância em que seria possível ouvir as palavras. Se o feiticeiro conseguir superar os pontos de magia da vítima com os seus próprios na Tabela de Resistência, a vítima sente um aperto como se uma mão grande estivesse esmagando seu coração e perde 1D3 pontos de vida por rodada de combate em que o feitiço estiver ativo. Enquanto estiver sob o efeito do feitiço, a vítima fica paralisada temporariamente, como se estivesse tendo um enfarto. Na rodada em que os pontos de vida da vítima caírem a zero ou menos, o peito da vítima se abre e o coração queimado aparece na mão do feiticeiro.

A cada rodada em que o feitiço estiver ativo, o feiticeiro gasta pontos de magia iguais ao dobro do número de pontos de dano causado. O feiticeiro deve se concentrar no feitiço a cada rodada para mantê-lo ativo, e ele precisa superar os pontos de magia da vítima a cada rodada em que ele se concentra. Se ele se distrair ou se a vítima resistir, o feitiço termina. Qualquer dano já infligido ainda permanece.

APRISIONAR ALMA: permite que o feiticeiro aprisione uma alma humana e controle ou mate o corpo de onde ela veio. O custo para fazer este feitiço é de 10 pontos de magia e 3 pontos de Sanidade. O feiticeiro precisa primeiro localizar a alma antes de poder aprisioná-la; consulte o feitiço Capturar Sonhador para ver uma maneira de fazer isso. Consulte o feitiço Coagir Carne para ver uma maneira de se controlar o corpo.

O feiticeiro deve derrotar a alma da vítima em um rolamento de POD vs. POD na Tabela de Resistência. Se o rolamento for bem-sucedido, o corpo da vítima começa a morrer, perdendo 2 CON por dia. Quando CON chegar a zero, o corpo morre e a alma é libertada. Se o rolamento falhar, os pontos de magia e de Sanidade são perdidos sem nenhum efeito.

Um receptáculo especial para a alma precisa ser preparado com antecedência por meio de um ritual que leva três dias para ser completado. Qualquer receptáculo que tenha uma tampa (uma caixa, jarra, garrafa, etc.) pode ser usado. O pó de Ibn-Ghazi e outros feitiços similares podem ser utilizados para encontrar a ligação entre o corpo e a alma: a localização do receptáculo pode ser calculada por meio de triangulação ou por uma quantidade maior do pó para seguir a ligação que ele faz evidente, e que se parece com uma teia de aranha.

APRISIONAR INIMIGO: por meio de um ataque físico ou mágico, este feitiço faz com que o alvo se torne incapaz de ferir o feiticeiro pelos próximos sete dias. Um número variável de pontos de magia deve ser investido em uma pequena figura de aparência similar à da vítima, e esse número deve então ser comparado ao POD da vítima na Tabela de Resistência. Se a vítima ganhar, o feitiço falha. Não é necessário o gasto de nenhum ponto de Sanidade. Demora cerca de um dia para se reunir os materiais necessários para o feitiço, construir a figura e cantar o ritual que sela os pontos de magia na figura.

Prováveis feitiços a Serem Concedidos

Tipos particulares de entidades alienígenas que são mais prováveis de ensinar um tipo de feitiço para os seus adoradores.

Por um Deus Exterior – Chamar/Banir Azathoth, Chamar/Banir Shub-Niggurath, Chamar/Banir Yog-Sothoth, Contatar Divindade/Nyarlathotep, Criar Portal, Maldição Terrível de Azathoth, Pó de Ibn-Ghazi, Murchar, Convocar/Aprisionar Cria Negra, Convocar/Aprisionar Horror Caçador, Convocar/Aprisionar Servos dos Deuses Exteriores, Sinal dos Voors.

Por um Deus Antigo – Fermentar Hidromel Espacial, Contatar Divindade/Nodens, Símbolo Antigo, Convocar/Aprisionar Noitestripa.

Por um Grande Antigo ou através de uma Raça Serviçal – Fermentar Hidromel Espacial, Chamar/Banir Cthugha, Chamar/Banir Hastur, Chamar/Banir Ithaqua, Chamar/Banir Nyogtha, Contatar Abissal, Contatar Divindade/Cthulhu, Contatar Divindade/Tsathoggua, Contatar Divindade/Yig, Contatar Carniçal, Contatar Mi-Go, Contatar Cria Celestial de Cthulhu, Criar Portal, Convocar/Aprisionar Byakhee, Convocar/Aprisionar Vampiro de Fogo.

De uma Raça Independente – Contatar Ctônico, Contatar Abissais, Contatar Carniçal, Contatar Mi-go, Contatar Habitantes da Areia, Contatar Cria Celestial de Cthulhu.

A figura deve conter alguns fios de cabelo ou pedaços de unha da vítima, ou algo similar e de natureza pessoal. O feitiço é quebrado caso o feiticeiro ataque a vítima ou caso a figura seja destruída.

APRISIONAR LOUP-GAROU (*Prisão da Espécie*): remove o desejo da criatura de controlar sua mudança de forma, condenando-a a viver o resto de sua vida na forma animal. Este feitiço requer 14 pontos de magia para cada vítima Loup-Garou, e consome 2D4 pontos de Sanidade por cerimônia, não importando o número de Loups-Garous por cerimônia. A criatura perde acesso ao seu lado humano em um número de dias igual ao seu POD.

Uma vez completado o feitiço, a vítima Loup-Garou perde gradativamente sua habilidade de escolher quando mudar de forma. Com mais frequência, ela muda para a forma animal quando emoções primordiais como fúria, medo, desejo carnal ou a fome afloram. Cada vez mais a mudança de forma acontece espontaneamente e não por escolha. Esse efeito se torna mais forte com o passar do tempo. Depois de 1/2 POD dias, a vítima passa a metade de seu tempo na forma animal. Depois de um número de dias igual ao POD, o lado humano se torna completamente monótono e sem atrativos. O Loup-Garou então vive o resto de sua vida como um animal selvagem.

Para fazer este feitiço, o feiticeiro precisa de uma bacia de prata ou ouro, com encantamentos escritos em sua superfície interna. O feiticeiro deve também fazer o desenho de um talismã na área onde o feitiço será lançado. Seis velas devem ser colocadas e acesas em sentido horário, enquanto o feiticeiro está dentro do círculo.

Devem ser colocadas na bacia pelo menos seis gotas de sangue humano não coagulado, junto com algo que pertença à vítima, como fios de cabelo, pedaços de unha, etc. O feitiço pode ter mais de uma vítima de cada vez. Um cântico deve ser entoado sem interrupção por pelo menos uma hora. Se tudo estiver correto, a bacia brilha momentaneamente, e o feitiço começa a agir.

Assim que o feitiço é concluído, a vítima Loup-Garou sente um medo forte e desejos de natureza animal. Por exemplo, se o Loup-Garou for metade onça, ele vai se tornar mais solitário, distante, predatório e territorial contra seus rivais. A vítima não perde pontos de Sanidade até que entenda o que está acontecendo, e só daí pra frente perde 1D3+1 SAN por dia, até que se passe um número de dias igual ao POD, quando ela perde o resto de seus pontos de Sanidade e se torna permanentemente insana.

APRISIONAR MENTE: destrói a habilidade mágica ou natural de uma entidade de tomar a mente de um indivíduo, ou de abandonar o corpo que ela ocupa no momento. O custo por participante é de 10 pontos de magia e 1D6 pontos de Sanidade.

O feitiço pode ser lançado por um indivíduo ou por um grupo. Uma vez lançado, compare o POD do feiticeiro contra o da vítima na Tabela de Resistência. (A vítima é sempre a mente possuidora.) Se a vítima perder, ela fica eternamente presa em seu corpo atual. Se o feitiço for usado contra um Grande Antigo, Deus Exterior, Deus Antigo ou avatar, o feitiço aprisiona a entidade por apenas 100-POD minutos. Y'golonac, por exemplo, ficaria aprisionado por 72 minutos.

APRISIONAMENTO NEGRO: pode ser utilizado para a criação de um zumbi, com o custo de 16 pontos de magia e 1D6 pontos de Sanidade. Um líquido, preparado por meio de um ritual, deve ser derramado sobre o corpo ou na sepultura onde ele se encontra. Os ingredientes do líquido são determinados pelo guardião, mas pelo menos um ingrediente deve ser difícil de obter de maneira legal. Depois de uma semana, o feiticeiro deve voltar à sepultura e entoar o cântico do Aprisionamento Negro. No fim do ritual de trinta minutos, o corpo cava seu caminho à superfície e está sob o controle do feiticeiro. Um zumbi criado dessa maneira continua a apodrecer mesmo depois de ser animado, e eventualmente vai cair aos pedaços depois de algumas semanas ou meses.

ARMADILHA DA ALMA: permite que o feiticeiro aprisione a alma de uma vítima dentro de um talismã especialmente preparado para esse fim. Criar o talismã custa ao feiticeiro 1 ponto de POD e 1D4 pontos de Sanidade. A vítima deve estar usando o talismã na hora de sua morte ou o feitiço fracassa. Se ela estiver usando o talismã, a captura da alma é automática. Uma vez aprisionada, a alma da vítima pode ser chamada pelo feiticeiro, bastando apenas algumas palavras simples.

A alma convocada assume a forma física que tinha em vida, incluindo roupas e acessórios, como anéis ou relógios. O espírito pode então ser questionado ou forçado a fazer tarefas, mas, se ele se recusar ou se tornar hostil, o feiticeiro precisa fazer um rolamento de POD contra POD na Tabela de Resistência para forçá-lo. Um fracasso nesse rolamento significa que a alma é libertada e desaparece.

Quando convocada, a alma permanece visível por um número de rodadas igual ao POD do feiticeiro, podendo ser convocada novamente depois do mesmo intervalo.

ARREMESSO IMPECÁVEL: recitar este pequeno verso faz com que o feiticeiro seja capaz de acertar um objeto arremessado exatamente no lugar desejado, por uma duração igual ao POD do feiticeiro em rodadas. O feitiço custa 3 pontos de magia e um ponto de vida (pelo esforço), mas nenhum ponto de Sanidade. O feitiço guia o objeto arremessado em uma trajetória perfeita para acertar o alvo, ajustando a mira, mas ainda assim é necessário que o feiticeiro seja capaz de arremessar o objeto com força suficiente.

ATAQUE MENTAL: a vítima deste feitiço perde 5 pontos de Sanidade e se torna temporariamente insana por pelo menos uma hora. Este feitiço custa 1D3 pontos de Sanidade e 10 pontos de magia. Para ser bem-sucedido, o feiticeiro deve superar os pontos de magia da vítima com os seus próprios na Tabela de Resistência. A vítima é afetada por 1D10x10 horas, depois disso ela se recupera. A opção de compreensão insana não deve ser utilizada como consequência deste feitiço.

ATRAIR PEIXES: feitiço útil para pescadores e que pode ser utilizado em água doce ou salgada. O custo é de 2 pontos de magia, e ele não causa perda de Sanidade. É necessário colocar na água uma isca e, em seguida, cantar uma ode por dois minutos. Em 1D6 minutos, 1D100 peixes se concentrarão na área.

ATROFIAR MEMBRO: causa dano permanente à vítima. O feitiço custa 8 pontos de magia e 1D6 pontos de Sanidade. Lançar o feitiço leva 1 rodada, e o alvo deve estar a menos de 10 metros do feiticeiro. Se o feiticeiro conseguir superar os pontos de magia da vítima com os dele na Tabela de Resistência, um braço ou perna do alvo, à escolha do feiticeiro, murcha e resseca, causando dano de 1D8 pontos de vida e a perda permanente de 3 pontos de CON. A vítima e quaisquer testemunhas do feitiço perdem 0/1D3 pontos de Sanidade cada.

AUGÚRIO: Concede visões do futuro, se o feiticeiro for inteligente o suficiente para entendê-las. Augúrio custa 4 pontos de magia e 1D2 SAN. O componente material desse feitiço varia, podendo ser entranhas de animais, folhas de chá, gravetos, conchas, etc. A chance de entender o augúrio é equivalente a PODx5. O presságio pode ser vago, sutil, em forma de uma visão ou sonho, ou em verso críptico; se o futuro fosse fácil de prever, todo mundo o faria.

BANIMENTO DE YDE ETAD: Este feitiço manda de volta para onde veio a maioria das entidades transdimensionais de inteligência humana ou quase humana que estejam no controle de sua própria vontade. O efeito não funciona com servidores, escravos ou criaturas comandadas por outra entidade. Quando o feitiço é lançado da maneira correta, o banimento é permanente e irrevogável. Cada banimento afeta apenas um indivíduo.

Pelo menos três pessoas precisam participar do ritual, e todas precisam conhecer o feitiço. Outras pessoas podem se juntar ao ritual, para aumentar sua eficácia. O número total de participantes deve ser divisível por três. Cada participante contribui com 1D4+3 pontos de magia e perde 1D4 pontos de Sanidade. São necessárias doze horas de estudo e um rolamento de INTx4 no final para aprender este feitiço. Mesmo se falhar no teste, a pessoa perde de 1D3 pontos de Sanidade.

O banimento funciona por meio da queima ritualística de um símbolo representando a vítima. O símbolo pessoal da vítima é o ideal, mas um substituto pode ser preparado de acordo com a fórmula do feitiço.

O feitiço tem que ser lançado a céu aberto e de noite, de preferência em um centro de poder que esteja associado à vítima. Lugares ideais seriam, por exemplo, o covil da entidade, o último local por onde passou ou ainda o ponto de entrada dela nesta dimensão. Os feiticeiros têm que se dividir: um terço fica fora do círculo de proteção, enquanto o resto permanece dentro.

Usando uma mistura de dióxido de silício, lima ou silicato de magnésio, misturada com mandrágora seca e moída, e alho, o grupo maior de feiticeiros desenha um círculo no chão à sua volta, cujo tamanho seja o suficiente para acomodar o grupo mais uma fogueira no centro. Uma vez que o círculo tenha sido desenhado, os feiticeiros devem recitar um verso complexo. Daí, mais uma parte da mistura é utilizada para traçar símbolos complicados, enquanto os versos são declamados de cor ou lidos em voz alta.

Os feiticeiros do lado de fora do círculo devem então traçar um segundo círculo maior em volta de todos, usando a mistura. Os feiticeiros no círculo central desenham seus símbolos pessoais (um símbolo pode ser a assinatura, ou algo similarmente pessoal) em intervalos de igual espaçamento dentro do círculo interno, enquanto dizem seu nome em voz alta. Esses símbolos devem permanecer até o fim do ritual. Com os círculos de proteção completos, os feiticeiros dentro do círculo interno devem acender uma fogueira em cima de uma grade posicionada de 5 a 15 centímetros do chão. O fogo deve ser de tamanho moderado, com chamas visíveis. Quando o fogo é aceso, os feiticeiros devem entoar outro verso complicado. O fogo deve queimar completamente o símbolo da entidade. Se o fogo for apagado antes, o feitiço falha, por isso é necessário ter combustível suficiente dentro do círculo.

Com o fogo aceso, os feiticeiros dentro do círculo interno devem jogar no fogo fios de seus cabelos e pedaços de suas unhas, enquanto mantêm o cântico. Enquanto os pedaços de unha queimam, os feiticeiros no círculo central devem colocar o símbolo da vítima no fogo de maneira que esteja visível a todos os participantes do ritual e permaneça visível até ser queimado completamente. Nesse momento, uma imagem da entidade a ser banida aparece sobre o fogo, gritando e se contorcendo, conforme a entidade gradualmente retorna ao seu próprio plano de existência. Com o símbolo queimando, os feiticeiros devem repetir o verso uma última vez e permanecer em silêncio até que o fogo se apague, o que pode levar mais 3D10 minutos. Depois disso, os feiticeiros podem apagar os círculos e deixar o local.

BLOQUEAR MEMÓRIA: bloqueia a habilidade do alvo de se lembrar de um evento. O feitiço custa 1D6 pontos de magia e 1D2 pontos de Sanidade. O efeito ocorre

imediatamente. A vítima deve estar na linha de visão do feiticeiro, e deve ser possível para ela receber as ordens do feiticeiro. Se os pontos de magia do feiticeiro vencerem os pontos de magia do alvo na Tabela de Resistência, a mente da vítima bloqueia um evento específico. Se o evento foi algo terrível, ainda pode acontecer de ela ter pesadelos relacionados ao evento. Se o feitiço falhar, o evento em questão se torna vívido na mente da pessoa.

O feiticeiro deve saber sobre o evento a ser bloqueado e não pode dar uma ordem vaga como "Esqueça o que você fez ontem". Para o feitiço funcionar, o feiticeiro deve citar o evento, como "Esqueça que você foi atacado pelo monstro". O feitiço não pode ser usado para bloquear conhecimento de outros feitiços ou dos Mitos de Cthulhu, a não ser que esse conhecimento esteja ligado a um evento específico. Também não é possível usar este feitiço para remover perda de Sanidade ou para curar insanidade.

BUSCAR CORAÇÃO: implanta a vontade em um cadáver de buscar e obter um coração fresco para substituir aquele perdido. Lançar este feitiço custa 8 pontos de magia. O feiticeiro deve estar dentro de um raio de 100 metros do cadáver e deve tê-lo em seu campo de visão.

Quando lançado, o cadáver busca o primeiro humano que encontrar. Ele ataca a vítima, tentando rasgar a barriga para então inserir sua mão até o tórax e finalmente agarrar o coração palpitante. O cadáver então insere o órgão dentro de seu próprio tórax, o que lhe proporciona algumas rodadas de êxtase. Logo depois, o cadáver cai ao chão e começa a se decompor. Como ele vinha drenando energias de suas células e músculos para se movimentar, o processo de decomposição agora é acelerado.

O efeito do feitiço dura por um número de rodadas igual à antiga FOR mais CON mais POD do cadáver, em minutos. Se, no final desse tempo, o cadáver ainda não tiver encontrado um novo coração, ele expressa o seu lamento, cai ao chão e apodrece. Buscar Coração só pode ser lançado uma vez em um cadáver.

Cada vez que o feitiço é lançado, ele requer um cadáver relativamente fresco, um que não tenha apodrecido muito. É necessário drenar o sangue do cadáver e remover seu coração de alguma maneira. A preparação do cadáver e o ritual do feitiço levam, juntos, 1D3 horas.

BUSCAR PORTAL: faz com que qualquer Portal para outro mundo ou plano, dentro do campo de visão do feiticeiro, se torne óbvio. O feitiço custa 1 ponto de magia e 1D3 pontos de Sanidade. O feitiço localiza um Portal, mas não permite que o feiticeiro abra, feche, crie ou passe por um Portal.

CANTO DA ALMA: faz com que a vítima consiga ver e ouvir apenas o que o feiticeiro desejar. O feitiço custa ao feiticeiro 8 pontos de magia e 1D4 pontos de Sanidade. O feiticeiro precisa tocar uma flauta de ossos encantada (consulte Criar Apito Amaldiçoador). A vítima pode tentar resistir ao feitiço por meio de um rolamento na Tabela de Resistência, de pontos de magia contra os pontos de magia do feiticeiro.

Este feitiço afeta apenas uma pessoa, sendo normalmente usado por feiticeiros para conduzir a vítima a um estado de transe, vendo apenas o que o feiticeiro deseja, para algum local perigoso ou mesmo para sua morte. Outras pessoas presentes não escutam o canto, a menos que tenham sucesso num rolamento de 1D100 em que consigam um resultado equivalente a PODx3 ou menos; nesse caso, elas ouvem estranhas melodias à distância.

CANTO DA SEREIA: o feiticeiro canta o feitiço, se for bem-sucedido, a vítima acredita que ele é tudo o que seu coração deseja. O feitiço leva duas rodadas para ser lançado e dura 4D10 horas. A vítima pode resistir com um rolamento de POD vs. POD na Tabela de Resistência e, se vencer, o feitiço não tem efeito. O Canto da Sereia afeta todas as pessoas que podem ouvi-lo.

CANTO DE HASTUR: ataque mágico. Esta canção é uma ululação estridente que custa ao feiticeiro 1D4 pontos de Sanidade e 1D4 pontos de magia por rodada. Para cantar corretamente esta melodia alienígena, é necessário um rolamento de 1D100 com um valor menor ou igual a POD+DESx2.

A vítima deve estar visível ao feiticeiro. Ainda que qualquer um possa ouvir a canção, ela afeta apenas a pessoa escolhida como vítima. Este feitiço funciona apenas à noite e somente quando a estrela Aldebarã está visível.

Quando o ritual é lançado de maneira correta, este feitiço faz com que bolhas pestilentas surjam na pele da vítima, causando um dano de 1D6 pontos de vida por rodada. A cada duas rodadas, o desfiguramento reduz a APA da vítima em 1D6 pontos. A cada quatro rodadas, lesões internas diminuem a CON da vítima em 1D6 pontos. Quando os pontos de vida ou CON da vítima chegarem a 0, o corpo incha até explodir, e a carne fumegante cai ao chão.

A canção pode ser utilizada de maneira defensiva, para proteção contra outro feiticeiro tentando usar este mesmo feitiço. Quando dois feiticeiros atacam um ao outro com este feitiço, os efeitos se neutralizam.

CANTO DE THOTH: ajuda a chance do feiticeiro resolver um problema intelectual em particular. Fazer o feitiço leva 30 minutos e custa 1D4 pontos de Sanidade. Para cada ponto de magia investido no canto, o feiticeiro ganha dois pontos percentuais adicionais à chance de ganhar um conhecimento, aprender um feitiço, traduzir um texto, deduzir o significado de um símbolo, etc. Se a chance do usuário for menor que 10%, o Canto de Thoth não ajuda; assim, para que este feitiço ajude na chance de se traduzir um texto em latim, o feiticeiro precisa ter a habilidade em pelo menos 10%.

Feitiços para Chamar / Banir Divindades

Lançar feitiços que permitem chamar ou banir um avatar, Deus Exterior ou Grande Antigo é extremamente perigoso, até mesmo para cultistas. Somente os sacerdotes de cultos e os desesperados devem tentar chamar uma divindade dos Mitos. Apenas alguns desses feitiços são citados aqui, mas feitiços para Chamar/Banir provavelmente existem para todos os Grandes Antigos e para todas as formas de Deuses Exteriores.

Membros de grupo ou multidão podem trabalhar juntos num feitiço de Chamar/Banir. O feiticeiro age como o foco do grupo. Todos os presentes gastam um ponto de magia. Aqueles que conhecem o feitiço podem gastar quantos pontos de magia quiserem. Calcule o total de pontos gasto, esta será a chance percentual de sucesso. Para cada ponto de magia gasto, o grupo precisa cantar por um minuto de jogo, mas nunca por mais de 100 minutos.

O feiticeiro também perde 1D10 pontos de Sanidade. Todas as pessoas envolvidas perdem pontos de Sanidade caso a divindade apareça.

O guardião tem o controle da divindade, e deve criar a motivação para o comportamento dela. Na maioria das vezes, quando uma divindade dos Mitos chega à Terra, ela quer ficar.

Banindo a Divindade

É possível banir uma divindade que não queira deixar a Terra. Cada feitiço para banimento é diferente; o feiticeiro precisa conhecer o feitiço Chamar/Banir para a divindade em questão. Primeiro, para cada 5 POD (arredondado para cima) da divindade, é necessário 1 ponto de magia. Isso cria uma chance de 5% do banimento funcionar. Exemplo: Cthugha tem 42 pontos de POD, assim, 9 pontos de magia serão necessários para se abrir o caminho.

Uma vez preparado o caminho, o sacrifício de mais pontos de magia pode instigar a criatura a partir. Neste segundo estágio, cada novo ponto de magia sacrificado aumenta a chance de partida da divindade em 5 pontos percentuais. Sacrificar mais 10 pontos de magia aumenta a chance em 50 pontos percentuais. Exemplo: 9 pontos de magia abrem o caminho para Cthugha, e representam uma chance de 5% de banimento. O sacrifício de mais 10 pontos aumentaria a chance para 55%. Para se ter uma chance de 100% de se banir Cthugha, seria necessário acumular 9+19 pontos de magia nos dois estágios, para um total de 28 pontos de magia.

Faça um rolamento de 1D100 contra a chance total de banimento.

Assim como Chamar Divindade, o feiticeiro é o foco do feitiço; outros membros do grupo podem contribuir com pontos de magia. Chamar Divindade requer condições especiais e rituais, mas a versão Banir do feitiço pode ser feita em qualquer lugar, a qualquer hora. Banir Divindade não custa pontos de Sanidade.

Opcional: O guardião pode declarar que um resultado de 00 no rolamento invalida o feitiço. Nesse caso, todos os pontos de magia investidos no feitiço são perdidos.

CAPTURAR SONHADOR: permite ao feiticeiro atrair uma alma em particular, se ela se encontrar fora do corpo. Este feitiço leva vinte minutos para ser lançado, custa 8 pontos de magia e 1 ponto de Sanidade. O feiticeiro e a vítima devem estar dentro de uma distância de oito quilômetros um do outro, e a vítima pode tentar resistir com um rolamento de POD contra POD na tabela de resistência. Se o rolamento for um fracasso, a alma é trazida para junto do feiticeiro e fica vulnerável a outras magias, como Aprisionar Alma. Se a alma conseguir escapar, ela deixa o local e vai participar de mais sonhos. O sonhador vê o feiticeiro e o local onde ele se encontra, e, embora ele possa não reconhecer o local, se lembrará daquilo como um sonho particularmente vívido.

CARRILHÃO DE TEZCHAPTL: permite ao feiticeiro encantar um pequeno sino ou carrilhão feito de metal puro, como ouro ou ferro. Prata confere o melhor tom. O ritual demora seis horas, custa 1D6 pontos de Sanidade e o sacrifício de 2 pontos de POD. Para cada 30 metros acima do nível do mar, o efeito criado pelo carrilhão aumenta em um ponto percentual. Assim, se o feitiço for usado a 1.500 m acima do nível do mar, o carrilhão tem 50% de chance de funcionar. Além disso, o feiticeiro precisa lançar o feitiço Promessa Indizível, colocando em risco sua sanidade e vida.

O bater do carrilhão protege contra vários feitiços que requerem canto ou instrumentos musicais, como por exemplo, Libertar Hastur, Canto de Hastur, Diminuir Luz, Canto da Alma e outros. Quando usado suavemente, ele absorve os feitiços se o rolamento de 1D100 for igual ou menor que a sua chance percentual. Conforme o carrilhão absorve magia, o metal muda de cor, assim como o timbre do bater. Uma vez que o carrilhão tenha absorvido o feitiço, ele mantém a essência do feitiço por 2D6 minutos.

Durante esse tempo, se o usuário do carrilhão tocá-lo bem alto, a energia do feitiço é liberada violentamente de volta ao feiticeiro que cantou o feitiço, fazendo com que o feiticeiro perca 1D6 pontos de vida para cada 2 pontos de magia ou ponto de POD que o carrilhão tenha absorvido. As veias da vítima se rompem, e ela sangra por todos os poros. Se a perda for de mais da metade dos pontos de vida da vítima, os globos oculares explodem, causando cegueira permanente. Usar o carrilhão desta maneira não custa nenhum ponto de Sanidade, mas presenciar a reflexão do feitiço pode custar Sanidade.

CATIVAR VÍTIMA: cativa um indivíduo. O feitiço custa 1D6 pontos de Sanidade e dois pontos de magia. O feiticeiro deve ser capaz de conversar calmamente com a vítima antes que o feitiço possa ser lançado. Depois de uma rodada de conversa, o feiticeiro compara seus pontos de magia contra os da vítima na Tabela de Resistência. Se o feiticeiro conseguir superar a resis-

tência da vítima, ela entra em um transe até que seja atacada fisicamente ou sofra algum trauma. Se falhar, o feiticeiro pode tentar novamente na próxima rodada.

CAUSAR/CURAR CEGUEIRA: a vítima sofre de cegueira completa e permanente, como se tivesse tido um derrame. O mesmo feitiço pode ser usado para reverter o efeito nos casos em que os olhos e o nervo ótico ainda estão intactos. O feitiço custa 8 pontos de magia para ambas as versões, e mais 2D6 pontos de Sanidade para Causar Cegueira. É necessário também um dia inteiro de ritual e um rolamento de POD contra POD na Tabela de Resistência.

CAUSAR DOENÇA: causa na vítima uma doença similar a cólera, malária, pneumonia, etc. O feiticeiro pode investir no feitiço quantos pontos de magia quiser ou puder, e estes devem ser comparados contra o POD da vítima na Tabela de Resistência. O tempo de preparação é de cinco rodadas. Se a vítima vencer no rolamento de resistência, nada acontece.

Se o feiticeiro vencer, sintomas como febre alta, náusea, vômito, desidratação e dificuldade de concentração ocorrem imediatamente. A vítima perde 2D6 pontos de FOR, CON e DES (faça um rolamento separado para cada uma delas), sendo um ponto por dia até chegar ao número rolado. Se a vítima sobreviver, ela pode recuperar esses pontos. Se alguma das características chegarem à zero, a vítima morre.

Para lançar o feitiço, o feiticeiro precisa obter algum item pessoal da vítima, especialmente algo que tenha tocado sua boca. O objeto deve ser enterrado em um buraco fundo, junto com pedaços de plantas venenosas e bambu. Com o buraco tapado, uma pedra entalhada especialmente para essa prática deve ser colocada em cima. Com mais um breve cântico, o feitiço está terminado.

Descanso parece ser o único tratamento que permite manter a mente clara. Somente curas mágicas realmente ajudam na recuperação. Desenterrar o objeto quebra o feitiço.

CHAMAR/BANIR A BESTA: este feitiço chama um monstro gigante (Abu Hol é um de seus nomes). O feitiço custa a todos os participantes uma quantidade variável de pontos de magia, e o feiticeiro ainda perde 1D10 pontos de Sanidade. A chegada da divindade custará mais pontos de Sanidade. Este feitiço só pode ser lançado em um local em especial da Terra. Esse local específico não é discutido aqui para a proteção daqueles que ainda não jogaram a campanha *Day of the Beast*.

CHAMAR/BANIR ARWASSA: traz Arwassa na primeira noite da lua cheia. O custo em pontos de magia para o feiticeiro e outros participantes varia, e o feiticeiro perde 1D10 Sanidade. A chegada da divindade custará mais pontos de Sanidade. Quando Arwassa aparece, ele espera ser alimentado com 100 pontos de TAM ou mais de criaturas vivas, incluindo pelo menos uma pessoa. Já que os adoradores de Arwassa sempre providenciam esse sacrifício à divindade, não se sabe o que aconteceria caso não fosse providenciado. Arwassa é um dos Grandes Antigos pouco conhecidos. As estatísticas de Arwassa aparecem no *Creature Companion*.

CHAMAR/BANIR AZATHOTH: chamar esse deus é algo extremamente perigoso. O feitiço custa a todos os participantes uma quantidade variável de pontos de magia, e o feiticeiro também perde 1D10 pontos de Sanidade. A chegada da divindade custará mais pontos de Sanidade, com o potencial de fritar o planeta. Este feitiço só pode ser utilizado durante a noite, ao ar livre, mas não há outras preparações especiais necessárias.

CHAMAR/BANIR CTHUGHA: traz Cthugha a uma chama que o feiticeiro esteja segurando. O feitiço custa a todos os participantes uma quantidade variável de pontos de magia, e o feiticeiro ainda perde 1D10 pontos de Sanidade. A chegada da divindade custará mais pontos de Sanidade. Enquanto o feiticeiro faz o feitiço, ele deve se aproximar de uma chama, na maioria das vezes, uma tocha. Este feitiço só pode ser usado em uma noite clara, quando Fomalhaut está acima do horizonte. As noites entre setembro e novembro são as melhores para ver a Fomalhaut na América do Norte.

CHAMAR/BANIR HASTUR: chama a divindade para nove blocos de pedra organizados em forma de V. O feitiço custa a todos os participantes uma quantidade variável de pontos de magia, e o feiticeiro ainda perde 1D10 pontos de Sanidade. A chegada da divindade custará mais pontos de Sanidade. Cada um dos blocos de pedra deve ter um volume de pelo menos sete metros cúbicos.

Este feitiço só pode ser utilizado nas noites em que Aldebarã está acima do horizonte (aproximadamente de Outubro a Março no hemisfério norte). Cada byakhee presente durante o ritual aumenta a chance de sucesso em 10 pontos percentuais.

Se um ponto de POD for sacrificado para cada bloco, de maneira que todos eles sejam encantados, o V de pedras aumenta a chance de sucesso do feitiço em 30 pontos percentuais.

CHAMAR/BANIR ITHAQUA: atrai a atenção de Ithaqua, mas a presença do Grande Antigo só pode ser notada como um redemoinho ou vento gelado. O feitiço custa aos participantes uma quantidade variável de pontos de magia, e o feiticeiro também perde 1D10 pontos de Sanidade. A chegada da divindade custará mais pontos de Sanidade. O feitiço deve ser lançado no topo de uma grande quantidade de neve. Normalmente, o feitiço pode ser lançado na região do extremo

norte da Terra, quando a temperatura está abaixo de zero. É possível que Ithaqua seja chamado a partir do topo de qualquer montanha alta e de muita ventania.

CHAMAR/BANIR NYOGTHA: invoca os favores de Nyogtha, que então aparece. O feitiço custa aos participantes uma quantidade variável de pontos de magia, e o feiticeiro também perde 1D10 pontos de Sanidade. A chegada da divindade custará mais pontos de Sanidade. O feiticeiro deve fazer o ritual do feitiço na entrada de uma caverna, que será então eventualmente conectada com a caverna em que Nyogtha vive.

CHAMAR/BANIR O SEM PELE: *Irmãos da Pele*. Chama O Sem Pele para se juntar a uma congregação de seu culto. O feitiço custa aos participantes uma quantidade variável de pontos de magia, e o feiticeiro ainda perde 1D10 pontos de Sanidade. A chegada da divindade custará mais pontos de Sanidade. Chamar O Sem Pele é uma tarefa perigosa, até mesmo para um cultista.

Deve ser oferecido pelo menos um cadáver, do qual a pele tenha sido removida, e cada cadáver aumenta a chance d'O Sem Pele aparecer em um ponto percentual. Se o rolamento de 1D100 falhar, talvez por causa de um rolamento de 00, pode acontecer d'O Sem Pele ainda se materializar e recolher suas oferendas, mas ele também pegará o mesmo número de cultistas presentes como sacrifícios adicionais. Ele é um avatar de Nyarlathotep, e suas estatísticas se encontram no *Creature Companion*.

CHAMAR/BANIR SHUB-NIGGURATH: chama Shub-Niggurath para um altar de pedra consagrado. O feitiço custa a todos os participantes uma quantidade variável de pontos de magia, e o feiticeiro também perde 1D10 pontos de Sanidade. A chegada da divindade custará mais pontos de Sanidade. O altar deve estar localizado em uma floresta, pântano ou selva úmida, e o feitiço deve ser lançado no altar somente na lua nova.

O altar deve ser consagrado por meio de um banho de sangue com uma quantidade igual a 200 pontos de TAM ou mais. Cada Chamar à deusa necessita de sangue fresco no altar. Com o altar coberto com 40 pontos de TAM ou mais de sangue, a chance do feitiço funcionar aumenta em 20 pontos percentuais, e cada Cria Negra presente aumenta a chance em mais 10 pontos percentuais.

CHAMAR/BANIR YOG-SOTHOTH: chama Yog Sothoth para uma torre de pedra construída especialmente para o ritual. A torre deve estar em uma área aberta, e o céu deve estar limpo, sem nenhuma nuvem. O feitiço custa a todos os participantes uma quantidade variável de pontos de magia, o feiticeiro ainda perde 1D10 pontos de Sanidade. A chegada da divindade custará mais pontos de Sanidade. A torre de pedra deve ter pelo menos 10 metros de altura. A cada vez que o feitiço for lançado, deve haver um sacrifício humano para o deus. O sacrifício pode ser apenas na forma de um convite – apontando em direção a um povoado perto do local, por exemplo, no qual Yog-Sothoth escolherá sua vítima.

Se o culto preferir, a torre de pedra pode ser encantada, diminuindo assim o número de pontos de magia necessários para o feitiço. Cada ponto de POD na torre aumenta permanentemente em 5 pontos percentuais a chance de o feitiço funcionar.

CHAMAR PEIXES: consulte ATRAIR PEIXES.

CHAMAR O PODER DE NYAMBE: consulte PODER DE NYAMBE.

CÍRCULO DE NÁUSEA: cria um poderoso círculo protetor em volta do feiticeiro, que causa náusea e dor a qualquer um que se aproxime dele. Criar o círculo custa 4 pontos de magia, 2 pontos de Sanidade e leva 5 minutos. O feiticeiro deve marcar um círculo no chão, e então fortificar o círculo com quatro pedras encantadas – uma em cada ponto cardeal da bússola. Para encantar as pedras são necessários 4 pontos de magia para cada uma.

Quebrar o círculo requer um rolamento bem-sucedido na tabela de resistência, comparando o POD personagem com a FOR do círculo (que é igual ao POD do feiticeiro). Qualquer um que toque o círculo e que falhe no rolamento vomita pelos próximos cinco minutos, ou até que ele se distancie por pelo menos 100 metros do círculo. Se alguém obtiver sucesso em quebrar o círculo, o feitiço termina.

COAGIR CARNE: faz com que uma pessoa se torne um zumbi vivo, capaz apenas de obedecer comandos verbais simples. Este feitiço custa 3 pontos de Sanidade e 5 pontos de magia, mais um ponto de magia adicional para cada dez rodadas em que o feitiço permanece em efeito.

Primeiramente, a alma da vítima precisa ser aprisionada; consulte o feitiço Aprisionar Alma. Então o feiticeiro pode usar este feitiço para forçar o corpo da vítima a realizar as ações que desejar. O corpo seguirá as instruções até que a tarefa esteja concluída, ou até que o corpo seja destruído, ou ainda, até que a duração do feitiço acabe.

COMANDAR DHOLE: este feitiço deve ser entoado por um grupo grande de pessoas, e todas elas devem saber o feitiço, sem necessariamente saber a sua intenção. Cada pessoa contribui 1 ponto de magia para o feitiço. O líder do grupo perde 1D6 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade. O canto demora horas, até que o dhole apareça.

O líder do grupo deve comparar seus pontos de magia com os pontos do dhole na Tabela de Resistência. Se for bem-sucedido, ele controla a criatura quando

ela aparecer. O dhole fica sob controle do feiticeiro até que ele o liberte, perca sua concentração, adormeça, etc. O dhole então desaparece. Se o rolamento de comando falhar, a criatura tenta comer todas as pessoas presentes, e depois desaparece. Este feitiço não existe em nenhuma forma de escrita terrestre.

COMANDAR FANTASMA: força um fantasma a aparecer e responder a uma pergunta específica. Lançar este feitiço custa 10 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade, e deve ser lançado durante a noite. O sangue de um mamífero deve ser entornado no túmulo ou nas cinzas da pessoa morta com quem o feiticeiro deseja se comunicar. O espírito vai se recusar a entrar neste mundo e, assim, o feiticeiro precisa superar os pontos de magia dele com os seus próprios na Tabela de Resistência, forçando-o a aparecer. A perda de Sanidade como consequência de ver um fantasma depende de cada fantasma, o qual aparece na forma que tinha quando morreu.

O fantasma chamado por este feitiço fica forçado a responder a perguntas sobre os eventos que aconteceram quando ele estava vivo. Cada pergunta custa ao feiticeiro um ponto de magia e é necessário um novo rolamento na Tabela de Resistência. Quando o espírito vence, ou depois de uma hora, ele deixa este mundo.

COMANDAR TUBARÃO/GOLFINHO: para fazer um sacrifício humano aos deuses do mar. Este feitiço originou-se no Pacífico Sul. Cada vez que o feitiço é usado, ele custa 1 ponto de magia. Para cada ponto adicional, a chance de chamar a criatura aumenta em dez pontos percentuais. O feitiço deve ser lançado sobre água salgada. Para trazer um tubarão, deve-se jogar sangue no mar; para um golfinho, deve-se jogar um pequeno peixe vivo. Com um rolamento bem-sucedido de Sorte, mais um tubarão ou golfinho acompanha o que foi chamado, mas este segundo não está sob o controle mágico.

COMIDA PARA A VIDA: estende a vida de um cultista por meios cruéis e sobrenaturais. O feitiço custa 10 pontos de magia e 1D8+1 pontos de Sanidade para ser lançado. Uma festa profana que dura vários dias é fundamental para o ritual. O cultista canibal adiciona um mês de vida para cada ponto de TAM de carne humana que consumir.

COMUNICAÇÃO POR VELA: permite que dois indivíduos se comuniquem magicamente por voz à distância, sem necessidade de qualquer outro aparato. O feitiço requer dois feiticeiros, e custa 5 pontos de magia e 1 pontos de Sanidade. Em uma hora combinada, cada participante acende uma vela e repete as palavras mágicas até que a voz do outro possa ser ouvida. O feitiço funciona bem em uma distância de até 16 quilômetros. Para cada 160 quilômetros adicionais, ou fração dessa distância, o feitiço custa mais um ponto de magia e a compreensão diminui em 10%. O alcance máximo é de 1.600 quilômetros. Uma vela apagada interrompe a comunicação, nesse caso, o feitiço pode ser relançado por qualquer um dos dois participantes.

CONJURAR LENTE DE MORTLAN: cria uma maneira de visualizar cenas do passado. Custa ao feiticeiro 1D8 pontos de Sanidade, 1D6 pontos de Sanidade a cada espectador, e mais a perda de Sanidade decorrente da cena que é visualizada. É necessário se usar uma bola de cristal e um braseiro encantado. Deve-se deixar a luz de uma vela passar pela bola de cristal e ser projetada na fumaça do braseiro, onde a cena se forma. O custo para o feiticeiro é de 6 pontos de magia, e a chance de sucesso é igual ao nível de Mitos de Cthulhu do feiticeiro. O feitiço Sinal dos Voors pode ajudar.

A visão é sempre do passado. Ela é também sempre da escolha do feiticeiro, a não ser que ela venha a ser influenciada por um Grande Antigo (20% de chance). Um Grande Antigo pode fazer com que a visão que apareça seja pertinente a ele mesmo ou a algum artefato, em vez do que o feiticeiro desejava ver.

CONTATAR ABISSAIS: lançar este feitiço custa 3 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade. Contanto que existam abissais próximos ao feiticeiro, o feitiço tem sucesso automático. O feitiço deve ser lançado à beira do mar. Para funcionar melhor, o feitiço deve ser lançado próximo a uma cidade dos abissais, como em Innsmouth, Massachusetts. Parte do ritual inclui jogar pedras no mar com desenhos especiais entalhados nelas.

CONTATAR CÃO DE TÍNDALOS: o feitiço custa 7 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade para ser lançado. Quando um cão de Tíndalos é chamado por meio deste feitiço, ele vem automaticamente. Não se sabe de uma maneira para negociar com um cão de Tíndalos, e sua motivação para movimentar-se pela linha temporal é simplesmente a fome.

CONTATAR CARNIÇAIS: este feitiço custa 8 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade para ser lançado. Contanto que existam carniçais nas imediações, o feitiço funciona automaticamente. carniçais são encontrados em locais onde existam grandes concentrações de humanos, especialmente próximo a cemitérios e criptas. Cemitérios com mais de cem anos de idade são locais ideais para se lançar este feitiço, especialmente à luz da lua.

CONTATAR COISA-RATO: o feitiço custa 2 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade para ser lançado. Para chamar um asqueroso coisa-rato, é necessário que exista um local infestado por eles nas imediações. Acredita-se que uma população dessas criaturas malevolentes exista em Yorkshire, na Inglaterra, e em Massachusetts, EUA.

Feitiços de Contato

Feitiços de Contato são diferentes de Contatar Divindade. Anotações sobre aqueles estão na página oposta.

Por meio de feitiços de Contato, o cultista pode contatar raças inteligentes serviçais e independentes, talvez com o intuito de adquirir conhecimento sobre história, magia, deuses ou espécies alienígenas. O feiticeiro deve ter um objetivo específico em mente. Os rituais para execução de cada feitiço de Contato são semelhantes entre si, mas cada um tem condições e requerimentos únicos. Conhecer um feitiço de Contato não ajuda a aprender outro. Existem muito mais feitiços de contato.

Lançar um feitiço de contato custa um número de pontos de magia equivalente ao POD mínimo possível para a espécie. Por exemplo, para um cão de Tíndalos, seria 7, o mínimo possível num rolamento de 7D6. Cada feitiço de Contato também custa 1D3 pontos de Sanidade. Quando executado de maneira correta, o feitiço sempre funciona, a não ser que não existam tais criaturas dentro de uma distância conveniente de deslocamento (Pólipos Voadores podem viajar da Cidade Nas Areias para outra parte da Austrália, mas podem ignorar a chance de voar até a América do Norte).

Um feitiço de Contato leva dez rodadas para ser lançado. A criatura contatada por meio do feitiço pode aparecer dentro de uma hora no jogo, ou levar até um dia para aparece. Para calcular um número aleatório de horas, faça um rolamento de D100. Entidades que vivem nas imediações vão caminhar, nadar, escavar ou voar até o local onde o feitiço foi lançado. Se a jornada é longa demais, a criatura não aparece. Criaturas ou entidades de outras dimensões aparecem em sua maneira característica e evocativa.

O feitiço traz um número aleatório de membros da espécie, cada um presumivelmente com suas próprias motivações. O feiticeiro deve tentar lançar o feitiço enquanto estiver sozinho ou em companhia de apenas um grupo pequeno de pessoas, para não parecer ameaçador. Uma vez que a criatura tenha aparecido, ela está livre para partir quando quiser, assim, se o feiticeiro estiver com algo preparado para oferecer a ela, as chances dela permanecer por mais tempo aumentam consideravelmente.

Se a espécie contatada é de grande porte, como Pólipos Voadores, é provável que só um apareça. Se ela for de tamanho humano ou menor, o Guardião pode definir que vários indivíduos aparecem juntos como um grupo.

Não há garantias de que a espécie contatada vai considerar negociar com o feiticeiro em vez de devorá-lo. Deve-se considerar sua motivação alienígena, mas se um contato mais longo parece ser vantajoso tanto para a criatura quanto para o feiticeiro, temos boas chances para momentos interessantes de interpretação.

CONTATAR CRIA CELESTIAL DE CTHULHU: o feitiço custa 6 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade para ser lançado. Contanto que exista uma cria celestial de Cthulhu nas imediações, ele funciona automaticamente. O feitiço deve ser lançado à beira-mar, talvez próximo a um enclave de abissais ou próximo a um local onde a cria estelar esteja adormecida. O feitiço funciona bem na Polinésia, na costa do estado de Massachusetts e nas imediações de R'lyeh.

CONTATAR CTÔNICO: lançar este feitiço custa 5 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade. Contanto que existam Ctônicos próximos ao feiticeiro, o feitiço tem sucesso automático. Ele deve ser lançado em um local onde tenham ocorrido terremotos recentemente, como em G'harne na África Ocidental, ou em locais onde gêiseres e vulcões oferecem um modo relativamente rápido de transporte do interior do planeta à camada externa da crosta.

CONTATAR DIVINDADE / …

… **CHAUGNAR FAUGN**: estabelece comunicação com Chaugnar Faugn. Para cada tentativa, o feiticeiro deve sacrificar 1POD e 1D6 pontos de Sanidade. A chance de sucesso é igual à metade da Sorte (PODx5/2 arredondado para cima). A partir da segunda tentativa, sacrifique a mesma quantidade e continue a baixar os pontos de Sorte para refletir a queda dos pontos de POD, mas corte pela metade o valor da Sorte apenas na primeira tentativa. Com um sucesso, a divindade envia ao feiticeiro visões e pesadelos que informam ao sonhador os desejos do deus, ou se um pedido à divindade será respondido de maneira positiva ou não.

… **CTHULHU**: estabelece comunicação com Cthulhu. Para cada tentativa, o feiticeiro deve sacrificar 1POD e 1D6 pontos de Sanidade. A chance de sucesso é igual à metade da Sorte (PODx5/2 arredondado para cima). A partir da segunda tentativa, sacrifique a mesma quantidade e continue a baixar os pontos de Sorte para refletir a queda dos pontos de POD, mas corte pela metade o valor da Sorte apenas na primeira tentativa. Cthulhu normalmente responde durante a noite, dentro dos sonhos do feiticeiro. Por meio de sonhos e pesadelos, ele informa seus seguidores sobre seus desejos.

… **EIHORT**: pouco se parece com outros feitiços de Contatar Divindade. Aquele que contata Eihort sacrifica 1 ponto de magia em vez de 1 ponto de POD. O deus aparece automaticamente em um sonho se o feiticeiro estiver distante, ou em pessoa se ele estiver dentro de algumas centenas de metros. Em troca por inserir este feitiço no cérebro do feiticeiro, Eihort extrai dele 1 POD como pagamento.

… **LOA**: *Vodu*. Estabelece comunicação com um loa específico. Este feitiço pode ser lançado por uma

pessoa ou um grupo, como o feiticeiro preferir. Para cada tentativa, o feiticeiro deve sacrificar 1POD e 1D6 pontos de Sanidade. A chance de sucesso é igual à metade da Sorte (PODx5/2 arredondado para cima). A partir da segunda tentativa, sacrifique a mesma quantidade e continue a baixar os pontos de Sorte para refletir a queda dos pontos de POD, mas corte pela metade o valor da Sorte apenas na primeira tentativa

Um loa em particular deve ser escolhido. Tipicamente a cerimônia envolve uma pequena congregação de adoradores dançando ao som de tambores. O símbolo específico do loa (*Veve*) deve ser desenhado no chão do *humfor* (local de adoração). Oferendas são feitas enquanto todos presentes entoam o canto. A partir da segunda tentativa, uma pessoa aleatória da congregação é escolhida pelo loa para perder 1 POD. Adicionalmente, 1D6 participantes perdem 1 ponto de Sanidade cada um. Novamente, a chance de sucesso é igual ao PODx5 do feiticeiro ou menos num rolamento de D100.

Se o resultado for um sucesso, o loa possui uma das pessoas presentes que não seja o feiticeiro. A INT e POD de hospedeiro são substituídas pelas do loa, e da boca do hospedeiro emerge a voz da divindade. Pode-se então questionar o loa, ou pedir conselhos, e ele pode até concordar em ajudar o feiticeiro em alguma tarefa. Podem ser necessários rolamentos de habilidades de comunicação. Quando a cerimônia termina, o loa deixa o hospedeiro. Normalmente não se aceita pagamento por se lançar este feitiço – a pessoa deve ser convidada à cerimônia pelo feiticeiro.

… NODENS: estabelece comunicação com Nodens. Para cada tentativa, o feiticeiro deve sacrificar 1 POD e 1D6 pontos de Sanidade. A chance de sucesso é igual à metade da Sorte (PODx5/2 arredondado para cima). A partir da segunda tentativa, sacrifique a mesma quantidade e continue a baixar os pontos de Sorte para refletir a queda dos pontos de POD, mas corte pela metade o valor da Sorte apenas na primeira tentativa. Este feitiço deve ser lançado de um local remoto, distante de civilização, como, por exemplo, um precipício à beira do mar. Se Nodens contatar o feiticeiro mais tarde, será quando ele estiver sozinho em um local similarmente inacessível.

… NYARLATHOTEP: estabelece comunicação com Nyarlathotep. Para cada tentativa, o feiticeiro deve sacrificar 1 POD e 1D6 pontos de Sanidade. A chance de sucesso é igual à metade da Sorte (PODx5/2 arredondado para cima). A partida da segunda tentativa, sacrifique a mesma quantidade e continue a baixar os pontos de Sorte para refletir a queda dos pontos de POD, mas corte pela metade o valor da Sorte apenas na primeira tentativa. Este feitiço pode ser lançado de qualquer lugar, como é próprio de um deus onipresente, mas Nyarlathotep aparece apenas para grupos de adoradores, ou quando um novo sacerdote dos Deuses Exteriores é iniciado.

… O SEM PELE: *Irmãos da Pele*. Para contatar O Sem Pele, um avatar de Nyarlathotep, é necessário sacrifício de 1 POD e 1D10 pontos de Sanidade. A chance de sucesso é igual à metade da Sorte (PODx5/2 arredondado para cima). A partir da segunda tentativa, sacrifique a mesma quantidade e continue a baixar os pontos de Sorte para refletir a queda dos pontos de POD, mas corte pela metade o valor da Sorte apenas na primeira tentativa. Um cadáver que teve sua pele removida deve ser usado durante o ritual. O Sem Pele se manifesta no cadáver, e antes que se liquefaça e evapore, ele pode responder a até três perguntas. A perda de Sanidade para presenciar o ritual é de 1/1D10 SAN. Ver o Sem Pele custa 1D10/1D100 SAN.

… TSATHOGGUA: estabelece comunicação com Tsathoggua. Para cada tentativa, o feiticeiro deve sacrificar 1 POD e 1D6 pontos de Sanidade. A chance de sucesso é igual à metade da Sorte (PODx5/2 arredondado para cima). A partir da segunda tentativa, sacrifique a mesma quantidade e continue a baixar os

Feitiço de Contatar Divindade

Os únicos que usam feitiços de Contatar Divindade são sacerdotes insanos dessas divindades ou feiticeiros independentes com a esperança de forjar um acordo e ganhar um pouco do poder da divindade. A divindade chamada por um feitiço de Contato pode ser um Deus Antigo, um Grande Antigo ou um Deus Exterior.

Para cada um desses feitiços, o feiticeiro precisa sacrificar 1POD (o que vai baixar a Sorte do personagem) e 1D6 pontos de Sanidade. A chance de sucesso é igual à metade da Sorte (PODx5/2 arredondado para cima). A partir da segunda tentativa, sacrifique a mesma quantidade e continue a baixar os pontos de Sorte para refletir a queda dos pontos de POD, mas corte pela metade o valor da Sorte apenas na primeira tentativa

Uma vez que o rolamento de Sorte seja bem-sucedido, a divindade ou algum aspecto dela contatará o feiticeiro de maneira quase amigável depois de algumas horas ou dias. É pouco provável que a divindade dê qualquer coisa de valor àqueles que não a veneram. Se o feiticeiro entediar a divindade, ou exceder os limites do que lhe é esperado, o deus provavelmente o matará, ou o deixará insano, apenas para seu próprio entretenimento.

pontos de Sorte para refletir a queda dos pontos de POD, mas corte pela metade o valor da Sorte apenas na primeira tentativa. Tsathoggua aparece em forma espiritual, como uma projeção reluzente de sua forma real, mas a perda de Sanidade ainda é a mesma. Ele normalmente visita apenas quando o feiticeiro está sozinho e fala com ele de forma audível.

… Y'GOLONAC: estabelece comunicação com Y'Golonac. Para cada tentativa, o feiticeiro deve sacrificar 1 POD e 1D6 pontos de Sanidade. A chance de sucesso é igual à metade da Sorte (PODx5/2 arredondado para cima). A partir da segunda tentativa, sacrifique a mesma quantidade e continue a baixar os pontos de Sorte para refletir a queda dos pontos de POD, mas corte pela metade o valor da Sorte apenas na primeira tentativa. O deus responde tentando converter o feiticeiro a adorá-lo. Se julgar que a pessoa não é digna, ele o ataca fisicamente e tenta devorar sua alma e mente. Y'golonac tenta possuir um amigo, que então se aproxima do feiticeiro e tenta convertê-lo ao seu serviço.

CONTATAR ESPÍRITOS DOS MORTOS: *Vodu*. Existem várias versões diferentes deste feitiço. Ele custa 3 pontos de magia ao feiticeiro e 1D3 pontos de Sanidade a todos os presentes. Uma tenda de lençóis brancos deve ser erguida próximo a um rio, de onde se devem tirar jarras de água, leva-las para dento da tenda e, então, cantar e dançar. Faz-se então um apelo para que o morto apareça. O jogador do feiticeiro deve fazer o rolamento de 1D100, tentando obter um resultado inferior à soma de todos os pontos de magia multiplicados por cinco. Com um sucesso, as vozes dos mortos emergem das jarras de água. É possível então enfiar a cabeça dentro da tenda e escutar as vozes, conversar com os espíritos e fazer perguntas. Como acontece com os loas, civilidade na comunicação aumenta a possibilidade de que os espíritos vão colaborar com aqueles que os chamaram. Lembre-se de que os mortos sabem principalmente sobre o que sabiam durante a vida, e que alguns podem não ter consciência de que estão mortos.

CONTATAR GNOPH-KEH: este feitiço custa 6 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade para ser lançado. Contanto que existam gnoph-keh nas imediações, o feitiço funciona automaticamente. Gnoph-Keh são normalmente encontrados nas planícies geladas perto do Polo Norte, e lá este feitiço funciona automaticamente. O ritual deste feitiço deve ser acompanhado de um rolamento bem-sucedido de Cantar e, antes disso, o feiticeiro deve construir uma pequena imagem da criatura feita com gelo e neve.

CONTATAR HABITANTE DAS AREIAS: o feitiço custa 3 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade para ser lançado. Contanto que exista um habitante das areais nas imediações, ele funciona automaticamente. O feitiço deve ser lançado em um deserto adequado, como o Sahara, o Sudoeste dos EUA, Arábia Saudita ou Austrália central.

CONTATAR HUMANO: *Mi-Go*. Com este feitiço, um mi-go pode se comunicar com seus servos humanos e controlá-los. O feitiço custa 3 pontos de magia para ser lançado, mas não tem custo de Sanidade, e cria uma conexão telepática com humanos que foram no passado hipnotizados por um mi-go. O humano contatado pode responder, fazer perguntas, etc. Cada rodada de contato depois do primeiro custa ao humano 1 ponto de Sanidade.

CONTATAR MI-GO: o feitiço custa 8 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade para ser lançado. Contanto que exista um mi-go nas imediações, ele funciona automaticamente. O feitiço deve ser lançado na base ou no alto de uma cadeia de montanhas onde se sabe que os mi-go visitam ou possuem minas. Algumas dessas cadeias de montanhas são os Apalaches, Andes, Himalaia e alguns picos da África Central.

CONTATAR PÓLIPOS VOADORES: este feitiço custa 9 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade para ser lançado. Contanto que existam pólipos voadores nas imediações, o feitiço funciona automaticamente. Eles existem apenas em suas raras cidades subterrâneas, a maioria deles se encontra sob a Cidade nas Areias, no oeste do deserto australiano. Uma vez no local, o feiticeiro deve abrir um poço para saída dos pólipos voadores.

CONTATAR PROLE DISFORME: este feitiço custa 3 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade para ser lançado. Contanto que existam proles disformes nas imediações, o feitiço funciona automaticamente. O melhor local onde lançar o feitiço seria em um templo dedicado à Tsathoggua com sua estátua-altar ainda presente, ou em um local próximo a uma entrada para o abismo negro de N'Kai, em algum lugar perto de Binger, Oklahoma. É possível que outros locais no oeste da América do Norte tenham pontos de entrada e saída. Há rumores da existência de uma caverna similar em Dunwich, Massachusetts.

CONTATAR SERES ANCESTRAIS: este feitiço custa 3 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade para ser lançado. Contanto que existam seres ancestrais nas imediações, o cântico funciona automaticamente. Os locais onde o feitiço tem a maior chance de funcionar seriam na região sul da Dorsal Mesoatlântica ou sobre as fossas oceânicas próximas à Antártida.

CONTATAR SERVO DOS DEUSES EXTERIORES: o feitiço custa 14 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade para ser lançado. Um rolamento bem-sucedido de Sorte significa que há um servo dentro da

Via Láctea quando o feitiço é lançado. Se não houver, os pontos de magia são desperdiçados. O feitiço pode ser lançado repetidamente. Ver um servo custa 1/1D10 pontos de Sanidade.

O feitiço deve ser lançado numa noite em que o feiticeiro possa ver as estrelas no céu. Ele então deve tentar visualizar o Inefável Coração de Azathoth (acredita-se que seja um símbolo esférico de meditação, mas, na verdade, a forma do símbolo não é conhecida) que pulsa e brilha como um líquido flamejante. O servo se manifesta dentro de 1D6+4 rodadas e espera que haja um sacrifício de sangue. Se o sacrifício escolhido for considerado inadequado, o servo devorará o feiticeiro. Se aceitar o sacrifício, ele concordará em fazer uma tarefa simples para o feiticeiro.

Com um rolamento bem-sucedido de Barganha, o servo também concordará em responder a uma pergunta respeitosa sobre o Grande Azathoth, a corte no centro do universo, ou sobre um Deus Exterior. A resposta acrescenta 1D3 pontos de Mitos de Cthulhu apenas ao indivíduo que fez a pergunta, e não faz sentido para qualquer outra pessoa presente.

Se o resultado do rolamento de Barganha for 01-05, o servo também fornece o conhecimento de um feitiço diretamente ao cérebro do feiticeiro, custando-lhe 1D8 SAN e 1D10 rodadas de desorientação. O servo escolhe o feitiço.

Uma vez que tenha terminado a tarefa que lhe foi dada, o servo pode permanecer por mais algum tempo e tocar seus trompetes sobrenaturais enquanto cores piscam pelo seu corpo e seus tentáculos se contorcem, ou pode se dissolver e retornar ao ponto astral de onde veio.

Ouvir os trompetes insanos e hipnotizantes custa 1/1D4 SAN. Qualquer cantor ou músico presente é traumatizado e, a partir daí, se torna indiferente a notas musicais naturais, sentindo-se mais e mais coagido a usar as notas musicais cósmicas que lhe foram reveladas.

CONTATAR YITHIANOS: este feitiço não permite comunicação com o futuro ou passado. O custo para lançá-lo é de 4 pontos de magia e 1 ponto de Sanidade. Se há uma mente de yithiano ocupando um indivíduo dentro de cem metros de distância do feiticeiro no momento em que o feitiço é lançado, ele sente o chamado e pode responder se estiver curioso, com medo ou assustado. Se o feiticeiro não tiver nada de interessante a dizer ou a oferecer, o yithiano pode escolher não responder e ignorar novas tentativas de comunicação, ou até mesmo pode escolher destruir o feiticeiro por ser um aborrecimento.

CONTROLAR A PELE: *Irmãos da Pele*. Para se disfarçar, o feiticeiro pode manipular a pele de uma parte do corpo. O feitiço custa 5 pontos de magia e 1D6 de Sanidade para ser lançado, e o feiticeiro precisa superar os pontos de magia da vítima na Tabela de Resistência, a não ser que a vítima escolha não resistir. Um feitiço que afete uma única parte do corpo levaria cerca de trinta minutos para ser preparado e lançado. O efeito dura de 15 minutos a uma hora. Para uma mudança permanente, o feiticeiro deve sacrificar 1 ponto de POD por área do corpo. A mudança pode ser revertida, claro, com um novo uso deste feitiço.

As áreas do corpo são: cabeça, torso, braço direito, braço esquerdo, perna direita e perna esquerda. Com 30 pontos de magia, o corpo inteiro pode ser alterado, com a perda correspondente de 6D6 pontos da Sanidade.

CONVOCAR/APRISIONAR BAKA: *Vodu*. O *baka*, ou espírito maléfico, pode conceder um desejo, se ele concordar com o pagamento. Como os outros feitiços de Convocar/Aprisionar Serviçais, o feiticeiro deve contribuir com 1 ponto de magia para cada 10 pontos percentuais de chance de sucesso, e tanto o feiticeiro como o cliente devem sacrificar 1D3 pontos de Sanidade. Negociações com um *baka* normalmente não são fáceis; somente com um rolamento bem-sucedido de Barganha o personagem consegue entrar em acordo com o espírito sobre os termos de pagamento. Com um sucesso, no entanto, o *baka* satisfaz seu lado da barganha em 1D6 dias e retorna ao personagem para receber seu pagamento.

CONVOCAR/APRISIONAR CRIA DE ATLACH-NACHA: traz de volta à vida um fóssil em forma de aranha. Este feitiço é útil somente quando lançado

Aprisionamento Separado

Se um monstro aparecer e ainda estiver livre, é possível aprisioná-lo. É preciso saber o feitiço Convocação/Aprisionamento para aquele tipo de criatura e passar uma rodada entoando o cântico para aprisionar o monstro. O feiticeiro, então, faz uma disputa de pontos de magia com a criatura na Tabela de Resistência. Se fracassar, o feiticeiro pode tentar novamente. Cada tentativa de aprisionamento custa 1 ponto de Sanidade, mas nenhum ponto de magia, e funciona somente em uma criatura por vez.

Se a criatura estiver atacando, a pessoa sendo atacada não pode tentar aprisioná-la, mas outra pessoa que não esteja diretamente envolvida no combate pode. Uma criatura que já foi aprisionada não pode ser aprisionada de novo antes que ela complete seu comando original. Para que seja possível aprisionar uma criatura, ela precisa estar visível e dentro de 100 metros.

em certas rochas nas Ilhas Andamão e traz de volta à vida um dos vários fósseis encontrados nas rochas, que podem atacar sob comando do feiticeiro. O custo em pontos de magia varia; para cada ponto de magia sacrificado, a chance de sucesso aumenta em 10 pontos percentuais; um resultado de 96-00 é sempre um fracasso. Cada vez que é lançado, o feitiço custa 1D3 pontos de Sanidade, e também requer o gasto de 1 ponto de magia para cada ponto de TAM do fóssil escolhido. As crias de Atlach-Nacha têm estatísticas iguais à metade de Atlach-Nacha, mais ou menos 1D6, incluindo taxa de movimento e perda de Sanidade.

CONVOCAR/APRISIONAR CRIA NEGRA: convoca uma única cria negra. O custo em pontos de magia varia; para cada ponto de magia sacrificado, a chance de sucesso aumenta em 10 pontos percentuais; um resultado de 96-00 é sempre um fracasso. Toda vez que é lançado, o feitiço custa 1D3 pontos de Sanidade. Um animal de TAM 8 ou maior deve ser sacrificado durante o ritual. É preciso uma faca para realizar o sacrifício e certos cortes ritualísticos. O feitiço deve ser lançado em uma floresta, na lua nova. A cria negra surge das sombras da floresta quando o ritual é concluído.

CONVOCAR/APRISIONAR CRIA DE YIG: convoca uma das cobras especiais de Yig. O custo em pontos de magia varia; para cada ponto de magia sacrificado, a chance de sucesso aumenta em 10 pontos percentuais; um resultado de 96-00 é sempre um fracasso. Toda vez que é lançado, o feitiço custa 1D3 pontos de Sanidade. O feitiço só pode ser lançado em uma área onde Yig é, ou já foi, venerado nos últimos séculos. A cobra especial de Yig aparece enrolada na perna do feiticeiro. Na primeira vez que o feitiço é lançado, há um custo adicional de 1/1D4 pontos de Sanidade por essa terrível surpresa.

CONVOCAR ESCRAVO DE CHAUGNAR FAUGN: escravos são criados por Chaugnar Faugn e só ele pode aprisioná-los e comandá-los, mas qualquer um pode convocá-los. Toda vez que é lançado, 1D6+1 escravos aparecem, cada um custando ao feiticeiro 1D2 pontos de magia e 0/1D2 pontos de Sanidade.

Os escravos só podem ser convocados em uma câmara subterrânea ou aposento sem janelas e sem conexões próximas à superfície. O feiticeiro deve se ajoelhar no chão, se concentrar na imagem de Chaugnar Faugn, cantar e bater em tambores até que entre em um transe; daí uma visão da divindade aparece para ele, dizendo: "Para a minha glória maior!"

CORAGEM NO CORAÇÃO: um feitiço de proteção contra aqueles que sabem feitiços de qualquer tipo. O feitiço custa 1 ponto de POD e 4 pontos de Sanidade para ser lançado. Aqueles que não sabem nenhum feitiço não são afetados. O feiticeiro precisa ser um seguidor de Chaugnar Faugn, mas pode conhecer o deus por outro nome. O ritual consiste no feiticeiro entalhar certas runas na parede e no chão da área a ser protegida, rezar para Chaugnar Faugn e sacrificar o seu POD. De tempos em tempos, pode ser necessário reforçar o feitiço com um novo sacrifício de POD, mas não existe uma duração específica.

Quando a vítima se aproxima das runas, ela deve dizer o nome do deus para que possa passar em segurança. Se ela não fizer isso, o jogador deve tentar um rolamento de PODx3 ou menos em 1D100. Com um sucesso, ela continua caminhando sem nenhum efeito.

Com uma falha, a vítima é paralisada, mas pode ainda falar e ver. Num resultado de 96-00, a vítima cai no chão antes de ser paralisada.

Se a vítima paralisada for deixada no local próximo às runas, a paralisia continua indefinidamente, e pode ser que ela morra em dois ou três dias. Se carregada para longe das runas, a paralisia termina depois de um número de rodadas igual ao POD da vítima em rodadas. Depois de se recuperar, a vítima pode tentar novamente atravessar a área protegida pelo feitiço.

CRIAR APITO AMALDIÇOADOR: cria um instrumento musical de sopro a partir de ossos de uma coruja. O criador deve gastar 256 pontos de magia durante a primeira noite de lua cheia depois do solstício de verão. A criação não custa nenhum ponto de Sanidade.

O criador deve ser um xamã Algonquino. Outros xamãs que sabem o feitiço podem ajudá-lo com mais pontos de magia. O apito pode ser utilizado para lançar os feitiços Canto da Alma e Flautas da Loucura.

CRIAR BARREIRA DE NAACH-TITH: esta barreira provê defesa física e mágica. Cada participante deste feitiço perde 1D10 pontos de Sanidade e um número variável de pontos de magia. Cada ponto investido na criação da barreira dá a ela 1D6 pontos de FOR. O feitiço demora 1 minuto para ser lançado, e a barreira resultante dura 1D4+4 horas. Qualquer um que sabe o feitiço pode participar do ritual e contribuir com pontos de magia para a barreira.

A barreira tem uma forma esférica, com cerca de 100 metros de diâmetro. O feitiço pode ser lançado em volta do feiticeiro, de forma a protegê-lo, ou em volta de um monstro ou inimigo. Qualquer criatura que esteja tocando a parede da barreira quando ela é criada não sofre dano e é apenas jogada para fora da área da barreira. Criaturas presas dentro da barreira só podem sair se conseguirem superar um teste de FOR contra FOR na Tabela de Resistência (múltiplas vítimas não podem juntar FOR para escapar). Uma bala ou objeto arremessado pode cruzar a barreira caso o dano na barreira supere sua FOR na Tabela de Resistência. Se

o objeto conseguir penetrar, ele causa o dano rolado, como se a barreira não existisse, e ela é destruída.

Sabe-se que uma cópia deste feitiço existe na grande biblioteca assombrada de um planeta que orbita a estrela Celeno, uma das Plêiades.

CRIAR JANELA: uma versão de um portal que é mantida aberta inteiramente pela força de vontade (POD mínimo de 25) de um deus ou grande feiticeiro e é operada por ele. Nesta versão, a energia mágica vem de uma divindade ou feiticeiro, e não de quem usa a janela - o POD pessoal do viajante não limita a distância que pode ser viajada. Se o criador desejar, nenhum símbolo marca a entrada ou saída do portal, o qual pode ser aberto ou fechado com apenas um desejo de seu criador. A janela pode ser de via única ou dupla, como o criador desejar.

CRIAR JANELA MÁGICA: cria uma janela mágica que permite ver o passado. Olhar pela janela custa 1D3 pontos de Sanidade por sessão, assim como também qualquer potencial perda de Sanidade causada por ver algum monstro através da janela.

Para criar a janela mágica, deve-se encantar um pedaço de vidro transparente com 10 pontos de POD. Quando o pedaço de vidro é encantado, ele precisa ser sincronizado com uma época específica no passado, mencionada em relação à época em que o vidro foi criado. Como sincronização, pode-se dizer "800 anos no passado", mas não "1.125 a.C." Depois do pedaço de vidro ter sido encantado e sincronizado, 98 pedaços de vidro colorido devem ser encantados, com um ponto de magia cada, e montados cuidadosamente em um mosaico geométrico com o vidro sem cor no centro. Quando o mosaico ficar pronto, o vidro no centro mostra o local onde ele está, mas na época no passado com a qual ele foi sincronizado. Pode-se mudar o lugar visto, gastando 1 ponto de magia e cinco minutos de concentração para cada 160 quilômetros, ou fração equivalente.

O vidro tem uma limitação óbvia: cada cena só pode ser vista uma única vez, já que o tempo passa dos dois lados do vidro, e o mosaico deve ser montado no local onde a cena ocorreu.

Existe um perigo inerente. Qualquer criatura ou indivíduo sendo observado tem uma chance igual ao seu POD menos 20, ou menos, em 1D100 de perceber que está sendo observado. Essa criatura poderia então lançar um feitiço e afetar alguém do outro lado, como, por exemplo, Chamar ou Contatar que manifestaria um monstro do lado do observador.

CRIAR LANÇA MÁGICA: cria uma lança que pode ser utilizada para ferir ou matar criaturas extra-planares. Primeiro o feiticeiro deve obter um bambu e prender uma peça de metal afiado na ponta. Durante o próximo ano, o

Feitiços de Convocação/Aprisionamento

Esse tipo de feitiço lida com várias espécies alienígenas e seus serviçais, em grande parte aqueles que são classificados como serviçais superiores ou serviçais inferiores. Rastejadores dimensionais e vampiros estelares são raças independentes; talvez a existência desses feitiços seja uma indicação de que foram em algum dia serviçais, mas que agora estão livres.

O procedimento básico para sua execução é o mesmo, mas as condições variam de um para outro. Saber um desses feitiços não é de ajuda alguma para aprender outro. A não que o guardião prefira, as partes de convocação e aprisionamento são aprendidas juntas.

Com exceção do feitiço Convocar/Aprisionar Serviçal dos Deuses Exteriores, os feitiços demandam o sacrifício de 1 ponto de magia para cada 10 pontos percentuais de chance de sucesso. Por exemplo, 3 pontos de magia dão 30% de chance de sucesso. Em geral, para cada ponto de magia gasto, o feiticeiro precisa passar cinco minutos cantando – quanto maior for a chance de sucesso, mais longo é o ritual. Um resultado de 96-00 é sempre um fracasso.

O feiticeiro também perde 1D3 pontos de Sanidade, independentemente de funcionar ou não.

Se obtiver um sucesso, a criatura convocada aparece dentro de 2D10 minutos depois da conclusão do cântico. Isso pode acarretar uma perda extra de Sanidade.

Conforme o guardião preferir, a criatura aparece já aprisionada, ou o guardião pode pedir que o restante dos pontos de magia do feiticeiro seja usado em um confronto com os pontos de magia da criatura na Tabela de Resistência. Um sucesso significa que ela está aprisionada; um fracasso resulta na criatura atacando o feiticeiro e depois retornando para o lugar de onde veio. Se ela estiver aprisionada, a criatura tem que cumprir uma ordem do feiticeiro, mesmo que a ordem seja de atacar outras criaturas do mesmo tipo. Depois disso, a criatura é libertada e pode retornar para o lugar de onde veio.

Estrutura da Ordem

A ordem do feiticeiro para a criatura tem que ser específica e de duração limitada: "me proteja eternamente" não seria um comando válido, mas "mate aquele homem" seria. A criatura é prisioneira até que a ordem seja completada (uma criatura aprisionada, mas sem uma ordem a cumprir, logo encontra uma maneira de partir). Ordens podem incluir transportar alguém para algum lugar, presidir uma cerimônia, ficar especialmente dócil ao ser examinado por um grupo de professores, aparecer em algum lugar como um aviso àqueles que estão lá, etc.

A ordem deve ser simples. Uma boa regra seria que a ordem não pode ter mais palavras do que o número de pontos de INT da criatura. Gestos simples, como apontar em alguma direção, são compreendidos. Assuma que a criatura sempre é capaz de entender uma ordem direta, mesmo que ela seja dita em português ou urdu.

Tabela de Criação de Portal e Custo de Viagem

POD (criação do portal) ou pontos de magia (viagem pelo portal)	Distância em quilômetros / anos luz de até...
1	160 km
2	1.600 km
3	16.000 km
4	160.000 km
5	1.600.000 km
6	16.000.000 km
7	160.000.000 km
8	1.600.000.000 km
9	16.000.000.000 km
10	160.000.000.000 km
11	1.600.000.000.000 km
12	~ ½ ano-luz
13	~ 5 anos-luz
14	~ 50 anos-luz
15	~ 500 anos-luz
16	~ 5.000 anos-luz
17	~ 50.000 anos-luz
18	~ 500.000 anos-luz
19	~ 5.000.000 anos-luz
20	~ 50.000.000 anos-luz

Exemplos de Locais e Distâncias

Distância de Boston	Distância máxima aproximada em quilômetros / anos luz	POD / MP
Providence	65 km	1
Peoria	1600 km	2
Portland (Austrália)	16.000 km	3
Espaço	160.000 km	4
Lua	370.000 km	5
Mercúrio	220.000.000 km	8
Vênus	260.000.000 km	8
Marte	400.000.000 km	8
Júpiter	1.000.000.000 km	8
Saturno	1.600.000.000 km	8
Urano	3.000.000.000 km	9
Netuno	4.500.000.000 km	9
Yuggoth (Plutão)	7.400.000.000 km	9
Nuvem de Oort	14.000.000.000 km	9
Proxima Centauri	4,3 anos-luz	13
Sirius	8,3 anos-luz	14
Formalhaust	~ 22 anos-luz	14
Vega	~ 26 anos-luz	14
Aldebarã	~ 50 anos-luz	14
Celeno	~ 400 anos-luz	15
Lado distante da Via Lactea	~ 70.000 anos-luz	18
Galáxia M31	~ 2.800.000 anos-luz	19
Azatoth	~ 10 bilhões de anos-luz	23
Quasar distante	~ 15 bilhões de anos-luz	23
1 unidade astronômica	~ 150.000.000 km	7
1 ano luz	~ 5.900.000.000.000 milhas	12
1 parsec	3,26 anos-luz	13

feiticeiro então sacrifica dois humanos mais 2 POD para a lança e pendura o segundo crânio nela. Esse processo deve custar pelo menos 20 pontos de Sanidade, e o Guardião deve descrevê-lo nos mais sangrentos detalhes. O resultado é uma lança mágica, mas criaturas que resistem a empalamento ainda podem resistir normalmente a ela. Um empalamento com a lança automaticamente destrói um zumbi ou outro morto-vivo.

CRIAR NEVOEIRO DE RELEH: faz com que um denso nevoeiro apareça, com um volume 3 x 3 x 5 metros, na forma de um ovo, diretamente em frente ao feiticeiro. O feitiço requer 2 pontos de magia, mas nenhum ponto de Sanidade. O eixo longo da nuvem aparece sempre a um ângulo reto em relação à direção em que o feiticeiro olha. A visão daqueles dentro da área do nevoeiro é obscurecida por 1D6+4 rodadas, depois disso, o nevoeiro evapora.

CRIAR PÓ DE CADÁVER: cria uma barreira que zumbis não podem cruzar, com o custo de 2 pontos de magia e nenhum ponto de Sanidade. Os ingredientes do pó são: intestinos de um zumbi, cerca de 30 gramas de carne fresca do feiticeiro (que ele deve arrancar à mordida, ele mesmo) e flores secas em pó de um cipó raro. Os ingredientes devem ser secos cuidadosamente e misturados por horas enquanto se entoa um cântico, e só daí espalhados formando uma trilha enquanto ainda se estiver cantando, os pontos de magia são então sacrificados. O pó se torna uma muralha invisível que zumbis não podem cruzar e permanece até que o pó se espalhe com o vento ou seja levado pela chuva. Um ritual cria pó o suficiente para uma barreira de aproximadamente 30 metros de extensão.

CRIAR PORTAL: *A ideia de um painel que se abriria em algum mundo remoto deixou Eibon impressionado como sendo um tanto fantástica, para não dizer forçada.* – "The Door to Saturn", Clark Ashton Smith.

Este feitiço permite ao feiticeiro viajar a outras terras, dimensões ou mundos. O portal se conecta a um único local. A criação de um portal requer um gasto permanente de POD, igual a um valor que seja equivalente ao logaritmo da base 10 da distância que o portal conecta, vezes dezesseis quilômetros. A aparência do portal varia, sendo a mais comum um padrão de linhas pintadas no chão ou um arranjo particular de pedras em um campo. Usar o portal custa um número de pontos de magia igual ao número de pontos de POD usados originalmente para criar o portal. Cada jornada através do portal custa 1 ponto de Sanidade.

Caso o viajante não tenha um número suficiente de pontos de magia, o guardião pode estabelecer que ele fica do lado de origem, mas inconsciente e drenado de pontos de magia, ou que ele completa a jornada mas chega do outro lado inconsciente, drenado de pontos de magia, e tendo sacrificado 1 POD como pagamen-

to. Jornadas de volta pelo portal sempre têm o mesmo custo da jornada inicial.

O outro lado do portal se parece com o lado inicial. Normalmente, qualquer um, ou qualquer coisa, pode atravessar o portal, embora alguns tenham sido construídos de maneira que uma certa palavra ou um gesto seja necessário para ativá-los. Também se sabe de portais que mudam aqueles que o atravessam, para permitir a sobrevivência no mundo alienígena do outro lado. Pode ser que existam ainda portais que levam a mais de um destino.

CRIAR PORTAL TEMPORAL: abre um portal temporal para o futuro ou passado. Este feitiço é similar ao feitiço Criar Portal, mas custa POD em relação ao número de anos viajados, em vez do número de quilômetros. Use a tabela de Criação de Portais/Custo de Viagem, e substitua a distância em quilômetros pela distância em anos. O resultado do feitiço é apenas aproximado ao desejado, e uma vez que o portal é criado, o intervalo temporal permanece o mesmo. Não existe versão escrita deste feitiço.

CRIAR TALISMÃ DE PROTEÇÃO: faz com o feiticeiro envelheça mais devagar, também o protege contra dano físico, ao custo de um número variável de pontos de POD, pontos de magia e pontos de Sanidade. Este é um feitiço raro e poderoso. O feiticeiro deve coletar artigos pessoais, cabelo, cortes de unha, etc., e colocá-los dentro de uma pequena bolsa, feita de couro ou tecido. O feiticeiro então deve passar um dia inteiro, ou vários dias, em contato com o talismã/bolsa, a cada dia repetindo os cânticos do ritual, enquanto gasta o número escolhido de pontos de magia.

O ritmo de envelhecimento resultante depende do número de dias que se passou fazendo o feitiço. No caso de 3 dias, o feiticeiro gasta 3 pontos de magia por dia, passando a envelhecer um ano à cada três. Se foram 6 dias, 3 pontos de magia são gastos por dia, e o feiticeiro passa a envelhecer um ano a cada seis. E assim por diante. No último dia do ritual, o feiticeiro deve investir no talismã um número de pontos de POD igual ao número de dias em que ele passou fazendo o feitiço. A perda de Sanidade é de 1D6 pontos para cada ponto de POD investido.

Além do benefício de uma vida mais longa, quando o feiticeiro carrega o talismã/bolsa, ele é imune a um número de pontos de dano igual ao número de pontos de POD investidos na criação do talismã. Caso o feiticeiro não tenha o talismã consigo, ele tem metade dessa proteção (arredondada para cima).

Se a bolsa for destruída ou esvaziada, ou se o feiticeiro for morto, o feitiço é quebrado. Se quebrado, o feiticeiro envelhece rapidamente até que sua idade física alcance sua idade cronológica. Ele também perde um número de pontos de CON igual ao número de pontos de POD investidos no talismã.

CRIAR ZUMBI: *Vodu*. A vítima é levada próxima à morte por meio de um pó paralisante feito com as entranhas de um peixe baiacu e de alcaloides. Este veneno de POT 25 precisa ser inalado. A vítima então cai num transe profundo indistinguível da morte, mas ainda está consciente, mesmo que não consiga se mover.

A vítima é colocada em um caixão e enterrada viva em um cemitério. Para que ela possa respirar, um tubo estreito conecta o caixão à superfície. Durante o tempo em que está enterrada, a vítima precisa fazer um rolamento bem-sucedido de Sanidade a cada três horas, ou perderá 1D6 SAN a cada rolamento falho. Se a vítima ficar insana enquanto enterrada, ela sucumbe à vontade do *bokor*, ou feiticeiro, grata pelo terror do túmulo ter terminado.

Depois de três noites, o *bokor* deve ir até o local do túmulo e lançar o feitiço Criar Zumbi. O feitiço custa 10 pontos de magia e 4 pontos de Sanidade. Se ele perceber que a vítima está resistindo à sua vontade, ele faz um rolamento de POD contra POD na Tabela de Resistência para superar a força de vontade da vítima. O feitiço sempre drena todos os pontos de POD da vítima, menos um, não importando se o feitiço foi bem-sucedido ou não. Caso o feitiço falhe, o *bokor* pode simplesmente cobrir o buraco que deixa a vítima respirar e sufocá-la.

CRIAR ZUMBI: outra maneira de se criar um zumbi. O feitiço requer um cadáver humano que ainda tenha carne o suficiente para que ele possa se mover depois do feitiço ter sido completado. O feiticeiro deve colocar 30 mililitros de seu próprio sangue na boca do cadáver, então beijar a boca dele e soprar por entre os lábios parte de sua essência. Um ponto de POD é perdido, como um presente para o cadáver, e o feiticeiro perde 10 pontos de Sanidade. Se bem-sucedido, o feiticeiro pode dar comandos simples ao zumbi, e este os executará. Se o feiticeiro morrer, o zumbi se torna inativo e apodrece até ser completamente destruído. O único limite para o número de zumbis que podem ser criados é o POD do feiticeiro.

Parte da invocação se refere aos Deuses Exteriores. Todo feiticeiro sabe que tais entidades existem, mas nenhum nome é usado neste feitiço. Os zumbis criados por este feitiço são os mesmos que aparecem no capítulo de Criaturas e Monstros.

CRUZ ANSATA DE PRINN: este feitiço cria um *ankh* que pode banir certas criaturas dos Mitos temporariamente ou permanentemente. O custo é de 5 pontos de POD e 1D6 pontos de Sanidade. O objeto a ser encantado deve ser um *ankh* (uma cruz com a haste superior vertical substituída por uma alça ovalada) feita de metal puro – podendo ser cobre, prata, ouro

ou chumbo. O feiticeiro deve fazer sacrifícios e rituais por um número de dias igual a 20-INT, e então sacrificar 5 pontos de POD e 1D6 pontos de Sanidade para encantar o *ankh*. A partir desse momento, ele estará pronto para ser usado.

Para combater, os Mitos o feiticeiro deve entoar um cântico por três rodadas e gastar um número de pontos de magia a ser comparado com o da vítima na Tabela de Resistência. Companheiros do feiticeiro podem contribuir 1 ponto de magia cada, e o feiticeiro, em virtude de seu sacrifício de 5 pontos de POD, pode contribuir com 5 pontos de graça também.

Qualquer pessoa que saiba o cântico pode usar o *ankh* e tentar banir uma criatura, mas não ganha o bônus de 5 pontos de magia que o feiticeiro ganha. Se o usuário do *ankh* e seus companheiros conseguirem derrotar a criatura, ela é banida de volta ao seu plano de origem. Se eles falharem em banir a criatura, ela ataca o usuário do *ankh* primeiro.

CURA: cura 2D6 pontos de vida em 2D6 rodadas, que tenham sido perdidos por meio de ferimentos, doença ou veneno. Ignore os pontos de vida em excesso ao normal. Este feitiço não pode trazer uma pessoa morta de volta à vida. Cada vez que este feitiço é usado, ele custa 12 pontos de magia e 1 ponto de Sanidade.

CURAR: maximiza a taxa de cura dentro do possível: com a taxa natural de 3 pontos de vida por semana, com Primeiros Socorros a taxa passa a ser de 6 pontos na primeira semana e com medicina pode ser de 9 pontos de vida por semana. O feitiço custa 3 pontos de magia e nenhum ponto de Sanidade, leva 25 rodadas para ser lançado. O feiticeiro precisa tocar a pessoa ou o feitiço não funciona, ele precisa ser refeito a cada semana para que tenha efeito naquela semana.

DERRETER CARNE: *Irmãos da Pele*. Aquece pele morta ao ponto do derretimento em uma rodada. Requer 1 ponto de magia para derreter 3 TAM de carne. O feitiço leva 5 rodadas e custa 1D4 pontos de Sanidade. Se usado em carne viva, o custo muda para 1 POD para cada 3 TAM, e o feiticeiro precisa superar os pontos de magia da vítima com os dele mesmo na Tabela de Resistência. Ver carne humana derretendo custa 1/1D6 pontos de Sanidade.

DESAPARECER: Faz com que o feiticeiro desapareça em meio a uma cortina de fumaça, e que reapareça instantaneamente em um local junto a uma caixa previamente preparada. Toda vez que é lançado, o custo do feitiço é de 5 pontos de magia e 1 ponto de Sanidade.

O local onde a pessoa reaparece é definido por um amuleto feito de uma caixa contendo componentes do corpo do feiticeiro, como cabelo, dentes ou unhas. A preparação mágica da caixa leva um dia inteiro e custa 2 pontos de POD. Uma vez completada a preparação da caixa, o feitiço pode ser utilizado quantas vezes o feiticeiro quiser. Se a caixa for destruída, ou aberta e seu conteúdo removido, os pontos de POD são perdidos, e a caixa precisa ser recriada para voltar a funcionar.

O local onde se encontra a caixa pode estar a uma distância de várias centenas de quilômetros. Mais de uma caixa podem ser preparadas ao mesmo tempo.

DESFIGURAMENTO CORPÓREO DE GORGOROTH: permite ao feiticeiro mudar sua forma física. O feiticeiro deve invocar Nyarlathotep e repetir as palavras mágicas por 1D6+4 minutos enquanto gasta 6 pontos de magia e mais um ponto de magia adicional para cada ponto de TAM que ele quiser ganhar ou perder como resultado final. Este feitiço custa ainda 2D6 pontos de Sanidade e 1 ponto de POD toda vez que é lançado. Somente uma alteração física é possível para cada vez que o feitiço é lançado, e o efeito é permanente até que o feitiço seja relançado para desfazer a mudança. Este feitiço não pode ser lançado sobre outro indivíduo.

O feiticeiro pode mudar para qualquer forma ou aparência e ainda reter suas habilidades pessoais. A nova forma é composta de carne, apesar de poder aparentar ser pedra, madeira, carpete, etc. Uma vez assumida uma forma, o feiticeiro tem a capacidade de locomoção daquela forma. As características FOR, CON, INT, POD e DES nunca mudam. Se imitar a aparência de uma pessoa, a APA do feiticeiro se torna a mesma da pessoa imitada. O feiticeiro só pode escolher as formas que ele conhece.

DESMASCARAR DEMÔNIO: destrói qualquer disfarce mágico usado pela vítima; custa um número de pontos de magia variável e nenhum ponto de Sanidade. Este feitiço requer a participação de um grupo de pelo menos três pessoas que devem cantar com ritmo e de maneira clara, enquanto o líder quebra um ovo não fertilizado onde foi desenhada a imagem do alvo. Os feiticeiros precisam superar o POD da vítima com a combinação de seus pontos de magia. Cada participante pode contribuir no máximo com a metade do seu número total de pontos de magia. Pode haver perda de Sanidade quando a verdadeira forma do alvo for revelada.

DESVIAR DANO: permite ao feiticeiro negar ataques físicos. O feitiço custa 1 ponto de magia e 1 ponto de Sanidade. O feiticeiro invoca os nomes dos Deuses Exteriores e então estende uma mão em direção ao indivíduo ou criatura que o está atacando. Enquanto ele continuar com a mão estendida, o feiticeiro pode desviar ataques sucessivos, gastando pontos de magia equivalentes ao dano rolado em cada ataque. Se o ataque falhar, não é necessário gastar pontos de magia. Quando o feiticeiro baixar sua mão, o feitiço termina.

Este feitiço pode ser lançado um número qualquer de vezes subsequentes, contanto que o feiticeiro ainda tenha pontos de magia. O feiticeiro pode escolher qual ataque ele desvia e de qual toma dano, mas deve escolher antes do rolamento de dano dos ataques. Caso o feiticeiro não tenha pontos de magia para bloquear um ataque, o feitiço termina, e o ataque pode acertar ou não de acordo com as circunstâncias normais.

DETECTAR ENCANTAMENTO: permite ao feiticeiro detectar a energia destrutiva de maldições, Maus-Olhados e outros encantamentos colocados em humanos, animais ou plantas. O feitiço custa 6 pontos de magia, mas não há custo de pontos de Sanidade.

DETECTAR VIDA: permite que o feiticeiro detecte formas de vida dentro de uma área. Lançar este feitiço custa 1 ponto de magia e 1 ponto de Sanidade. A área afetada é do tamanho equivalente a uma casa de tamanho médio, e essa área precisa estar no campo de visão do feiticeiro. O feitiço permite distinguir espécie (como um cachorro ou uma pessoa), mas não reconhecer indivíduos específicos.

DEVORAR APARÊNCIA: o feiticeiro pode assumir a aparência em vida de uma pessoa recentemente morta, como vista pelo olho nu, por uma câmera de vídeo, raios-x, etc. A vítima não deve ter mais de 3 pontos de diferença de TAM em relação ao feiticeiro. Pelos próximos dias, o feiticeiro devora a vítima e faz o feitiço, gastando 10 pontos de magia a cada seis horas, e sacrifica permanentemente 1 ponto de Sanidade. É possível que um feiticeiro devore várias aparências e, assim, assuma vários semblantes. Quando a vítima é devorada, o feiticeiro perde 1D20 pontos de Sanidade. Este feitiço é conhecido por muitos do Povo-Serpente.

Uma vez que o feitiço tenha sido completado, o feiticeiro assume a aparência da vítima quando quiser, pelo tempo que quiser. A sombra do personagem, no entanto, continua a ser aquela da aparência original. As memórias e habilidades do feiticeiro permanecem intactas, enquanto as da vítima são perdidas.

Se o feiticeiro perder um ou mais pontos de vida, ele é forçado a retornar à sua aparência original e descansar por 1D3 horas. Mudar de uma aparência tomada para a aparência original leva 20 segundos. Deve-se voltar à aparência original antes que se possa mudar entre várias aparências consumidas. Mudar da aparência normal para uma aparência devorada leva 1D3 minutos.

DIMINUIR LUMINOSIDADE: a música de uma flauta encantada cria uma área de escuridão. O feiticeiro deve ser capaz de tocar a flauta previamente encantada. Lançar o feitiço requer que a flauta seja tocada sacrificando 1 ponto de magia e 1D3 pontos de Sanidade. Cada ponto de magia extra sacrificado expande a área de efeito em mais um metro de raio. O centro é o próprio feiticeiro, e a área de escuridão se move com ele. A música deve ser tocada continuamente enquanto o feitiço durar. O efeito começa na terceira rodada depois do início da música. Toda a luz ao redor é drenada, e ninguém dentro da área, incluindo o feiticeiro, consegue enxergar.

DIVIDIR KA: O feiticeiro pode colocar parte de sua força vital, ou ka, em um ou mais de seus órgãos. Uma vez completo o feitiço, o feiticeiro pode então remover o órgão de seu corpo. O órgão continuará vivo e conterá a identidade do feiticeiro. Ter suas entranhas removidas causa perda de 2D10 SAN e perda permanente de 1 POD para cada órgão removido.

Este feitiço foi utilizado primeiro pelos seguidores do Faraó Negro, Nephren-Ka, que retiravam seus órgãos vitais e os trancavam em lugares seguros. Isto fazia com que o feiticeiro fosse praticamente impossível de matar, a não ser por uma fraqueza do feitiço. O cérebro é o ponto central do poder do feitiço, e assim sendo, não podia ser removido. Se o cérebro fosse destruído, os outros órgãos perderiam suas propriedades mágicas e o feiticeiro morreria. (Sem dúvida outros feitiços realizados pelos sacerdotes proviam meios para visão, tato, etc.)

Os sacerdotes de Nephren-Ka não eram capazes de se transplantar para outra pessoa. No entanto, com a tecnologia atual de transplantes, isso é possível. Mesmo quando fora de um corpo, o feiticeiro é capaz de sentir onde estão as outras partes do seu corpo e sutilmente guiar as pessoas que receberam os seus órgãos para se encontrarem. Quando eles estão próximos o suficiente, no raio de um quilômetro, o feiticeiro recobra sua consciência, com acesso a todas as suas memórias, conhecimentos e feitiços. Ele também passa a controlar os indivíduos que carregam seus órgãos, de modo que todos passam a ter uma só mente. O POD é um só, mas os pontos de magia são a soma dos pontos do seu corpo e daqueles que controla. Os pontos de magia do próprio feiticeiro se regeneram, mas os outros pontos só podem ser utilizados uma vez, e somente enquanto o feiticeiro tiver controle.

DOMINAÇÃO: permite ao feiticeiro controlar a mente da vítima. Custa 1 ponto de magia e 1 ponto de Sanidade. Compare o POD do feiticeiro com o da vítima na Tabela de Resistência; com um sucesso, a vítima tem que obedecer aos comandos do feiticeiro até o fim da próxima rodada.

Este feitiço afeta apenas um indivíduo por vez, com o alcance máximo de 10 metros. Obviamente, o comando (ou comandos) deve ser inteligível, e o feitiço pode ser quebrado caso o comando contradiga o caráter da vítima. O feitiço pode ser relançado quantas vezes o feiticeiro quiser, com o mesmo custo e limites,

permitindo que a vítima seja controlada sem interrupção por vários minutos. Relançar o feitiço é algo praticamente instantâneo, pois ele pode ser lançado uma vez por rodada.

DRENAR PODER: drena pontos de magia de uma vítima. O feitiço custa 1D8 pontos de Sanidade. Compare os pontos de magia do feiticeiro contra os da vítima na Tabela de Resistência. Se o feiticeiro vencer, a vítima perde 1D6 pontos de magia, que vão para quem lançou o feitiço. Se falhar, ele perde 6 pontos de magia que vão para a vítima.

DROGA PLUTONIANA: *"Eu tenho aqui quatro pastilhas da droga de Liao. Ela era utilizada pelo filósofo chinês Lao Tze, e foi sob sua influência que ele descobriu o Tao, que é a força mais misteriosa do mundo; que cerca e penetra tudo que há.* -"The Hounds of Tindalos", Frank Belknap Long.

Um encantamento. Esta droga tem o poder de enviar o usuário de volta no tempo. No conto, ela algumas vezes enviou usuários a um passado tão distante que eles encontraram os cães de Tíndalos, entidades capazes de viajar pelo tempo através de seus "cantos". Os cães são atraídos por estas viagens temporais, e logo aparecem para devorar o viajante. A droga pode ser encontrada em forma líquida ou de uma pastilha.

ENCANTAR ANIMAL: faz com que um animal trate o feiticeiro como amigo. O feitiço custa 1 ponto de magia para cada ponto de TAM do animal e dura 24 horas. Quando a duração do feitiço termina, o animal não tem mais nenhum sentimento amigável em relação ao feiticeiro. O feitiço não ajuda com a comunicação com o animal e não permite que o feiticeiro dê ordens ao animal. Um animal sob efeito do feitiço pode compartilhar a comida, assim como pode também dormir com o feiticeiro para compartilhar o calor corporal.

ENCANTAR A CARNE: *Irmãos da Pele*. Este feitiço é conhecido apenas por um único homem. O feitiço permite que ele encante e preserve o equivalente a 1 ponto de TAM de pele e carne da vítima. Depois de um dia de preparação, o feitiço leva 5 minutos para ser lançado e custa ao feiticeiro 1 ponto de POD e 3D4 pontos de Sanidade. A carne deve ser cortada e removida com uma faca encantada enquanto o sangue ainda flui, e o feitiço deve imediatamente ser colocado na carne.

A carne encantada é agora imune a dano proveniente de fogo, eletricidade, estrangulamento, armas de impacto, armas de empalamento (com a exceção de armas de fogo, que dão dano mínimo) e assim por diante. Magia e armas encantadas causam dano normal. Além disso, a carne envelhece em vez do feiticeiro, estendendo sua vida em um ano. Lançando este feitiço anualmente, a pessoa pode estender sua vida indefinidamente.

Se o feitiço Transplantar Carne for utilizado, a carne dura para sempre. Caso contrário, a carne encantada dura apenas um número de semanas igual ao POD do feiticeiro x2. Depois disso, ela perde suas propriedades mágicas e apodrece como qualquer outra carne.

Um número de placas de carne igual ao TAM do indivíduo pode funcionar como uma armadura. O feitiço resulta em tremendas cicatrizes e nódulos. Consulte também Transplantar Carne.

ENCANTAR ADAGA SACRIFICIAL: este feitiço deve ser lançado em uma adaga de formato como o de uma chama. A adaga deve então ser usada para matar um ser vivo que tenha pelo menos 20 pontos de POD, e simultaneamente o feiticeiro deve sacrificar 6 pontos de seu próprio POD. A partir de desse ponto, quando a adaga for usada corretamente para um sacrifício na presença de Nyarlathotep, os pontos de POD da vítima passam para a adaga, e eles podem ser armazenados de alguma maneira conveniente, seja no próprio feiticeiro ou num objeto inanimado.

ENCANTAR APITO: aumenta a chance do feiticeiro em Convocar/Aprisionar Byakhee. O feitiço encanta um apito, que deve ser feito de uma liga de prata e ferro de um meteorito. Um ponto de POD precisa ser sacrificado durante uma cerimônia, que dura um dia inteiro,

junto com o sacrifício de um galo. O ritual custa ao feiticeiro 1D4 pontos de Sanidade. Para cada ponto de POD sacrificado ao apito, a chance do feitiço Convocar/Aprisionar Byakhee aumenta em 10 pontos percentuais.

ENCANTAR BENGALA: cria um artefato que drena pontos de POD de uma ou mais vítimas e os armazena para uso posterior pelo seu dono. Lançar este feitiço requer uma semana de trabalho, um sacrifício humano, 6 pontos de POD e 1D6 pontos de Sanidade. Cada uso da bengala custa 1D3 pontos de Sanidade. Qualquer objeto não flexível pode ser usado, mas uma bengala seria o objeto mais comum.

Quando alguma outra pessoa, que não seja o dono, toca o objeto encantado por mais de 30 segundos, ela perde um ponto de POD, e o objeto acumula um ponto de magia. A pessoa que perdeu o ponto de POD se sente profundamente desconfortável. Normalmente se segura vítima à força, e então ela é tocada com o objeto até que todo o POD seja completamente drenado e a alma da pessoa seja sugada para dentro do objeto encantado. Quando um ponto de magia do objeto é utilizado para se lançar um feitiço, ele desaparece permanentemente; um novo ponto de POD pode ser drenado de uma vítima para substituir o que foi utilizado.

ENCANTAR BONECO: *Vodu*. Requer um ritual que leva dois dias para ser completado. O feitiço causa dor ao alvo e custa 1 ponto de POD e 1D4 pontos de Sanidade do feiticeiro e da vítima. O cliente só precisa estar presente durante a última hora do ritual. O boneco deve ser submerso em um elixir que inclui sangue humano, e pelos púbicos da vítima devem ser colados no boneco. Quando o boneco é alfinetado, a vítima sente dor extrema na parte correspondente do corpo, vertigem, náusea, impotência, etc. Role 1D100 contra CON para evitar reduzir as habilidades pela metade durante estes ataques.

ENCANTAR BRASEIRO: requerimento para o feitiço Conjurar Lente de Mortlan que custa 1 ponto de POD e 1D4 pontos de Sanidade. Numa noite de lua cheia, entre o equinócio de outono e o solstício de inverno, o feiticeiro sacrifica um pequeno animal enquanto entoa um cântico e executa certos gestos. O braseiro deve ser banhado no sangue do animal, salpicado com um punhado de ouro, platina em pó ou grânulos de mercúrio sólido. O feiticeiro deve então queimar um pedaço de madeira que tenha pelo menos 500 anos de idade e segurar o braseiro na fumaça. Completado este feitiço, o braseiro está encantado e pronto para ser utilizado.

ENCANTAR CAIXAS DE PORTAL: permite a criação de caixas mágicas que, quando abertas, foram um portal entre si. Passar por uma caixa de portal custa exatamente a mesma quantidade de pontos de magia e Sanidade que um Portal normal, e o procedimento de transito é o mesmo.

Feitiços de Encantamento

Existem vários feitiços de Encantamento, usados para dar propriedades mágicas a um dispositivo ou artefato diferente. Cada um desses feitiços envolve um sacrifício de sangue de pelo menos 1 POD, a perda de 1D4 ou mais pontos de Sanidade e pelo menos um dia de ritual.

Há quatro itens encantados, com duração permanente, para os quais não se sabe quais são os feitiços de criação: o Vidro de Leng, a Lâmpada de Alhazred, a Droga Plutoniana e o Trapezoedro Brilhante. Eles estão incluídos neste grimório separadamente, e não na lista de encantamentos.

Quando criar um novo encantamento ou artefato, considere o estilo de jogo do guardião e jogador. Ele pode ter vantagens ou desvantagens imprevisíveis. Pode ser útil para descobrir mais sobre os Mitos, expor os investigadores a um encontro com monstros, ou pode abrir um caminho para outra dimensão. Já que o feitiço ou artefato provavelmente não vai desaparecer do jogo depois de ser introduzido, pense cuidadosamente sobre as consequências de introduzi-lo e certifique-se de que o seu efeito e custo estejam claros para todos.

Primeiro, duas caixas de madeira idênticas devem ser construídas para o TAM desejado. As caixas devem abrir somente de um lado. Em seguida, o ritual, que consiste no feiticeiro colocar suas mãos sobre as caixas e pensar em certas linhas e ângulos hiperdimensionais por cinco horas, deve ser feito. Neste estágio, 1 ponto de POD deve ser sacrificado. As caixas então automaticamente drenam uma quantidade de pontos de magia igual à metade do POD do feiticeiro, a cada dia, até que elas tenham absorvido um número de pontos de magia igual a TAMx100. (Se o feiticeiro tiver um número ímpar de POD, as caixas absorvem um ponto extra diariamente.) O feiticeiro perde 1 ponto de Sanidade para cada semana em que ele tem seus pontos de magia drenados. Quando as caixas tiverem absorvido o número necessário de pontos de magia, elas se tornam operacionais.

ENCANTAR FACA: a faca encantada aumenta a chance se sucesso de outros feitiços. O feiticeiro deve sacrificar um ponto de POD e mais 1D4 pontos de Sanidade. O feitiço encanta uma faca ou adaga feita de metal puro, como ouro ou ferro. A faca deve ser usada para desenhar um diagrama em uma superfície plana, e então um animal de pelo menos TAM 4 deve ser sacrificado. O sangue da criatura deve ser derramado cuidadosamente de maneira que ele flua pelas linhas do diagrama, e, com isso, o encantamento está completo.

A faca encantada pode ser usada com o feitiço Convocar Rastejador Dimensional. Cada ponto extra de POD investido na faca aumenta a chance de sucesso daquele feitiço em 10 pontos percentuais. Se a faca for usada para matar o pequeno animal para o feitiço Encantar Braseiro, o braseiro criado dá 10 pontos percentuais de chance de sucesso quando se realizar o feitiço Conjurar Lente de Mortlan.

ENCANTAR FLAUTA: aumenta a chance de sucesso com alguns feitiços. Este feitiço encanta uma flauta ou instrumento similar, que precisa ser pelo menos 90% de metal. É necessário que se faça um ritual de concentração ou encantamento do instrumento, onde o feiticeiro deve sacrificar 1D6 pontos de Sanidade e também POD. Para cada ponto de POD sacrificado, o instrumento deve ser submerso em sangue fresco por duas horas. Um novo animal, pelo menos do tamanho de um coelho ou gato, deve ser sacrificado para cada ponto de POD. O efeito do feitiço é que, para cada ponto de POD que o instrumento contém, ele aumenta a chance de sucesso em dez pontos percentuais para feitiços de Chamar/Aprisionar Servo dos Deuses Exteriores e outros seres que usem flautas.

ENCANTAR GRANDE LANÇA: inflige 1D10 pontos de dano em qualquer criatura, incluindo as que são resistentes a empalamento. O feitiço requer 1 ponto de POD, uma semana de trabalho, 1D4 pontos de Sanidade e algum tipo de maçarico ou chama quente o suficiente para derreter aço. A lança deve ser feita de algum tipo de metal puro que deve ser pelo menos uma vez mergulhado em sangue. O indivíduo precisa ter pontos altos de FOR e DES para poder usar a lança. Para criar a lança corretamente, é necessário que se tenha a habilidade Ofício.

ENCANTAR GRIS-GRIS: *Vodu*. Requer um longo ritual resultando em vários benefícios permanentes. Este feitiço custa ao feiticeiro 3 pontos de magia e, ao dono do sacoquinho, 3 pontos de POD, 1D4 pontos de Sanidade e um número variável de pontos de magia. É necessário que um animal de pequeno porte seja sacrificado como parte do ritual. A aura mágica produzida pelo item dentro do sacoquinho beneficia quem o carrega de alguma maneira, especificada antes da criação do sacoquinho – por exemplo, aumentar uma habilidade em 5 pontos percentuais para cada ponto de magia que o dono investiu no sacoquinho.

ENCANTAR JUJU: *Vodu*. Requer um dia inteiro de preparação e ritual para consagrar o talismã que protege contra magia negra. Um sacrifício de 1 ponto de POD e mais 1D4 pontos de Sanidade é necessário, assim como também o sacrifício de uma galinha preta, para chamar a atenção dos espíritos. O talismã juju pode ser usado para espantar criaturas maléficas do mundo do vodu, incluindo feiticeiros, e pode ser colocado sobre uma porta ou janela para proteger uma casa ou pode ser carregado para proteger uma pessoa. O talismã pode ser qualquer objeto que o cliente quiser.

ENCANTAR LANÇA: cria uma lança que sempre acerta o alvo dentro de seu alcance. A lança deve ser feita de madeira e com uma ponta feita de osso de pássaro. O feiticeiro deve sacrificar 4 pontos de POD e 1D4 pontos de Sanidade para encantar a lança, que deve ser decorada com penas de 30 espécies diferentes de pássaros, cada uma tirada do pássaro enquanto ele ainda estava vivo. Se uma pena for perdida durante o uso da arma, uma nova pena deve ser usada para substituí-la. Para criar o item, o feiticeiro deve fazer o ritual com a lança escolhida, durante o equinócio de primavera, por dois anos consecutivos. No final do segundo ritual, a lança precisa ser usada para matar alguma criatura, e o encantamento está então completo. A lança vai sempre acertar o alvo quando arremessada, mas em qualquer outra situação aparenta ser uma arma comum. Ela inflige 1D10 pontos de dano, faz empalamentos e é considerada como uma arma mágica contra criaturas dos Mitos, a não ser que a criatura seja resistente a armas de empalamento.

ENCANTAR LIVRO: auxilia na invocação de Vampiros Estelares encantando qualquer livro onde estejam escritas as palavras do feitiço Chamar/Aprisionar Vampiros Estelares. A tinta usada no livro precisa conter sangue de um Vampiro Estelar. O feiticeiro sacrifica uma quantidade variável de pontos de POD, perde 1D4 Pontos de Sanidade e deve ainda meditar por três dias. Para cada ponto de POD investido no livro, adicione 10 pontos percentuais à chance de sucesso em Chamar/Aprisionar Vampiro Estelar.

ENCANTAR PLACA DE PEDRA: a placa deve ser feita da mesma pedra negra de que são feitos os prédios da cidade afundada de R'lyeh. Ela deve ser entalhada cuidadosamente durante um período de várias semanas, e o feiticeiro precisa investir 2 pontos de POD na placa. O sacrifício de um humano e de um Abissal deve ser feito sem que sangue seja derramado (geralmente por meio de estrangulamento ou sufocamento). O feiticeiro perde 1D8 pontos de Sanidade e precisa dar à pedra 1 ponto de magia. Quando esse processo tiver terminado, a pedra está encantada.

O dono da placa terá frequentes pesadelos com paisagens alienígenas e massas rastejantes nos limites da percepção, tudo isso sob luzes de estranhas cores, sombras disformes, com o som de algo rastejando e gargolejando. Se o dono da placa a destruir, os sonhos se tornam ainda mais intensos, como se o dono tivesse sido vítima do feitiço Maldição da Pedra (com a exceção de que ele não sofre alucinações instantâneas).

Se a placa for jogada ao mar, ela chama (mas não aprisiona) 1D8 abissais, que procuram devolver a placa

à pessoa que a jogou no mar, possivelmente levando-a aos limites da insanidade. O tempo que leva para que a placa seja trazida de volta depende da distância do local onde foi jogada no mar, e a cidade mais próxima dos abissais. Os sonhos param enquanto a placa estiver no mar. Se o dono estiver longe da costa, cultistas podem ajudar com a entrega da pedra de volta a ele.

ENCANTAR VELA: *Vodu*. Requer um ritual que leva um dia para ser completado. O feitiço garante vários efeitos permanentes, custando ao feiticeiro 4 pontos de magia, mas nenhum ponto de Sanidade. O cliente deve sacrificar 1 POD e 1D4 pontos de Sanidade, enquanto recita algumas palavras, podendo ou não saber qual efeito as palavras terão.

Pedaços de unhas ou fios de cabelo e gotas de sangue do cliente devem ser misturados à cera quando a vela estiver sendo fabricada. O evento que o cliente quer influenciar deve ser escrito na cera da vela. Enquanto a vela queima, o cliente deve realizar a atividade pertinente ao evento – uma habilidade a ser melhorada, imaginar a pessoas com a qual ele busca amor eterno, etc.

ENCANTAR WANGA: *Vodu*. Requer um ritual diário por oito dias, custando 3 pontos de magia, 1D3 pontos de Sanidade do feiticeiro, mais 1 ponto de POD e 1D4 pontos de Sanidade do cliente. Uma *wanga* é um objeto "habitado" por espíritos malignos, que causa doença ou má sorte à pessoa que o carrega. Normalmente, um objeto que pertence à vítima é roubado para ser transformado em uma *wanga*. Esse objeto pode ser, por exemplo, um rosário ou crucifixo. A doença ou má sorte da vítima (-20 pontos percentuais em todos os rolamentos de habilidades ou de Sorte) dura até que a *wanga* seja identificada e destruída.

ENVIAR SONHOS: faz com que a vítima sonhe com algo escolhido pelo feiticeiro. O feitiço tem custo variável em pontos de magia e mais 1D3 pontos de Sanidade. O feiticeiro precisa utilizar uma bacia feita de "cobre dos céus", um metal alienígena. Nessa bacia devem ser entalhadas certas runas, e ela deve ser enchida com ervas e o equivalente a 1 drachma (3,6 ml) do sangue do feiticeiro. Este deve então colocar fogo nas ervas e, enquanto sobe uma fumaça verde, se concentrar e gastar seus pontos de magia. Os pontos de magia que energizam o feitiço devem ser então comparados com os pontos de magia da vítima na Tabela de Resistência. O feitiço dura dois minutos para cada ponto de magia investido.

A vítima precisa estar dormindo e dentro de uma distância de 32 quilômetros do feiticeiro. O sonho pode ser de qualquer coisa que o feiticeiro desejar, mas um uso comum deste feitiço é para fazer com que a vítima perca pontos de Sanidade. Perdas de Sanidade decorrentes dessas visões são de um décimo do normal (arredonde para cima). Por exemplo, uma visão de Azatoth em um sonho custa 1 ponto de Sanidade para um rolamento bem-sucedido e 1D10 pontos de Sanidade no caso de uma falha. Não é possível para o feiticeiro enviar visões de uma entidade que ele próprio não tenha visto. Este feitiço não pode ser utilizado para transmitir ordens ou para hipnotizar a vítima, a qual sabe que está tendo sonhos estranhos.

ENVIO DO SONHAR: pode ser lançado apenas no final do ciclo lunar, nos dias anteriores à lua nova, e somente por aqueles que possuem Conhecimento dos Sonhos de Alcheringa. O feiticeiro sacrifica 1 ponto de POD a uma chama, que, ao passar da noite, muda de cor do amarelo ao branco e, finalmente, para o azul. Durante o ritual, o feiticeiro entra em um transe e manda visões do Tempo do Sonho para uma vítima que esteja dormindo, forçando aquela pessoa a entrar no Tempo do Sonho sem qualquer preparação ou conhecimento.

Se o sonho for assustador, a vítima pode acordar caso consiga um sucesso no rolamento de INT x1 logo no início, ou com um sucesso no rolamento de POD x1 no fim de cada hora. O sonho custa ao feiticeiro e à vítima 1D6 pontos de Sanidade e dura por seis horas. Assim que o sonho tenha se iniciado, não é possível que a vítima seja acordada por outra pessoa. O mesmo sonho pode ser enviado a duas pessoas na mesma noite, com o dobro do custo.

ENVIO DOS MORTOS: *Vodu*. Causa grande mal à vítima, e talvez até a morte. Este feitiço custa 10 pontos de magia e 1D6 pontos de Sanidade do feiticeiro e do cliente. O feiticeiro usa Contatar Loa para chamar o espírito que é conhecido como Barão Samedi, o qual demanda que o cliente traga símbolos específicos até o seu *vè-vè* à meia-noite, juntamente com alguns punhados de terra. Lá, o feiticeiro deve lançar o feitiço. O cliente deve colocar a terra num local onde a vítima passará, e, quando ela o fizer, um morto entrará em seu corpo. Compare o POD do feiticeiro com o da vítima. Se o feiticeiro vencer, faça um rolamento de 1D8:

1-4	A vítima perde 1D10 SAN imediatamente.
5-7	Uma doença custa à vítima 1D6 de FOR e 1D6 pontos de vida.
8	A vítima entra em coma e morre em 1D6 dias se o morto não for removido dela.

ENXERTAR CARNE: *Irmãos da Pele*. Permite que o feiticeiro enxerte carne em seu corpo ou no corpo de outra pessoa, fazendo com que essa carne e suas propriedades protetoras durem para sempre. O feitiço custa 10 pontos de magia e 2D6 pontos de Sanidade para ser lançado. O longo ritual envolve horas de cântico e reza para Nyarlathotep ou alguma outra divindade maior dos Mitos. O feiticeiro também precisa remover do seu corpo a área correspondente de carne (custando 1D4 pontos de vida e 2D6 pontos de Sanidade)

antes de a carne encantada poder ser enxertada. Assim que o feitiço tenha sido completado, as propriedades da carne encantada estão imediatamente disponíveis. Consulte o feitiço Encantar a Carne.

ESPELHO DE TARKHUN ATEP: como uma forma de tormento ou aviso, este feitiço permite que o feiticeiro projete sua imagem na superfície de um espelho ou superfície espelhada que está sendo observada pela vítima. O feitiço custa 5 pontos de magia e 1 ponto de Sanidade. O alvo pode estar em qualquer lugar na Terra.

O feiticeiro deve usar um espelho grande o suficiente para ver toda sua cabeça e pescoço. Ele deve olhar para o espelho mantendo a imagem da vítima em sua mente, então dizer um breve encantamento, sacrificar os pontos de magia e Sanidade e esperar. Da próxima vez que a pessoa olhar para uma janela escura, um espelho, ou outra superfície espelhada, ela vê uma imagem do feiticeiro. Se o feiticeiro se cansar antes da vítima olhar em um espelho, a perda de atenção quebra o feitiço.

Algumas vezes, a imagem do feiticeiro está olhando diretamente nos olhos da vítima. Outras vezes, o feiticeiro é visto no espelho como se estivesse de pé logo atrás da vítima. Se a vítima usar óculos, imagens refletidas pelas lentes podem incluir a imagem do feiticeiro. O feiticeiro pode falar algumas palavras e frases curtas que são ouvidas pela vítima. O feiticeiro pode enxergar através do espelho também, vendo a vítima e o local onde ela se encontra.

ESTENDER: dá imortalidade ao feiticeiro, ao custo de 3 pontos de POD, 3D6 pontos de Sanidade e 100 pontos de magia. Durante o ritual, o feiticeiro acende uma grande fogueira e chama um ser ancestral sem nome, cuja visão custa 1D6/1D20 de Sanidade. O ritual então cria um pacto entre os dois, em que o ser envelhece em vez do feiticeiro. Se o feiticeiro morrer de alguma forma, o ser toma o lugar do feiticeiro na Terra, enquanto o cadáver do feiticeiro é enviado magicamente para a dimensão de onde veio o ser.

EXILAR EIHORT: força Eihort, o Grande Antigo, a permanecer em seu labirinto por um ano e um dia. Aprender o feitiço requer um rolamento de INTx2 ou menos em 1D100 e 25-INT dias de estudo. O feitiço requer 3 rodadas para ser entoado e custa 1D4 pontos de Sanidade por participante. O feiticeiro e outras pessoas que saibam o feitiço podem gastar quantos pontos de magia quiserem. Outros participantes podem tocar o feiticeiro e doar mais um ponto de magia por pessoa, mas o custo de Sanidade por participante continua a ser 1D4. Compare na Tabela de Resistência o número total de pontos de magia contra o POD 30 de Eihort. Os participantes do ritual precisarão de pelo menos 21 pontos de POD para ter uma chance de 5% de sucesso.

EXTRAIR ALMA: *Vodu*. Permite que a alma de um indivíduo seja escondida dentro de um receptáculo, como um pote de argila, com o propósito de protegê-la. A complicada cerimônia custa ao feiticeiro 8 pontos de magia. A vítima pode viver uma vida relativamente normal, com o benefício de poder fazer um rolamento de Sorte para conseguir derrotar qualquer magia vodu usada contra ela. Se um inimigo conseguir acesso ao receptáculo da alma, ele pode lançar ataques mágicos diretamente a ela, com o efeito de cada feitiço infligindo sempre o dano máximo.

EXTRAIR CRIA: Este feitiço extrai a Cria de Eihort de uma vítima. O feitiço requer três rodadas para ser entoado e custa 1D3 pontos de Sanidade por participante. O feiticeiro e outras pessoas que conhecem o feitiço podem gastar quantos pontos de magia quiserem. Aqueles que tocam o feiticeiro durante o período em que ele está entoando adicionam 1 ponto de magia por pessoa, mas o custo de Sanidade continua em 1D3 pontos cada. Para aprender o feitiço é preciso um rolamento de INTx2 ou menos em 1D100 e mais 15-INT dias de estudo.

Usando a Tabela de Resistência, compare o número total de pontos de magia contra o número de dias desde a ingestão da Cria. Se o feitiço for bem-sucedido, a Cria é prontamente expelida pelos orifícios da vítima, custando a ela 1D3 pontos de Sanidade pela dor e vergonha.

A vítima também perde 1 ponto de vida para cada dia de infestação. Pode ser que a infestação já tenha causado grande dano à vítima, mas que sua presença mascare o fato. A remoção da Cria pode, na verdade, matar a vítima, mas ela já está condenada à morte de qualquer maneira.

A cada uso da magia, há o risco de que Eihort apareça: a chance é cumulativa e aumenta em 10 pontos percentuais a cada vez. Eihort atacará primeiro o feiticeiro.

EXTRAIR SHAN: expele um Shan (Inseto de Shaggai) de um hospedeiro que esteja dentro de um pentagrama desenhado com a planta arnica. O ritual leva uma hora de preparação, o feiticeiro deve investir 10 pontos de magia e 1 POD por vítima (o feiticeiro pode lançar o feitiço nele mesmo ao custo de 2 POD). Depois da cerimônia, o pentagrama protege contra reinfestação por Shans pelas próximas 12 horas. O feitiço não destrói o Shan, mas tem esse efeito se lançado sob a luz direta do sol.

FEITIÇO MORTAL: faz com que a vítima fique confusa e entre em chamas. Este feitiço custa 24 pontos de magia e 3D10 pontos de Sanidade. A vítima precisa estar dentro de uma distância de 10 metros do feiticeiro, que deve superar os pontos de magia da vítima com os próprios durante cada rodada de concentração. Depois de 1D3 rodadas de concentração, grandes bolhas se formam na pele da vítima, e ela perde 1D3

pontos de vida. Na rodada seguinte, a vítima entra em chamas, perdendo 1D10 pontos de vida a cada rodada subsequente. O mau cheiro de carne queimada é muito forte. É impossível tentar ajudar a vítima, já que ela queima de dentro para fora.

FEITIÇOS DE COMANDAR ANIMAIS: fazem com que um animal em particular, ou um enxame de insetos, obedeça a um comando específico. Alguns feitiços publicados desse tipo incluem versões para comando de formigas, cobras, leopardos e macacos-aranha. Cada feitiço precisa ser aprendido separadamente, mas todos têm o mesmo custo de 1 ponto de magia e nenhum ponto de Sanidade. O comando é obedecido de maneira natural (o animal, ou insetos, se move até o feiticeiro de maneira natural). Seria pouco eficiente chamar uma criatura que precisará de meses de viagem para chegar até o feiticeiro. Feitiços de comando para todo tipo de animal podem existir, sendo conhecidos por xamãs.

Uma vez tendo alcançado o feiticeiro, a criatura é então capaz de entender um comando e obedecê-lo da maneira apropriada a ela. Comandar uma cobra para "voar para o México" não faz sentido, e o comando "morda Jonathan Kingsley" seria incompreensível para uma tarântula, já que ela não tem como identificar tal pessoa. Já o comando "morda todos os humanos na sua frente" pode ser compreendido por criaturas de inteligência mínima.

FERMENTAR DROGA DOS SONHOS: cria uma droga que permite a entrada de um grupo de pessoas em um dos mundos dos sonhos. Fazer o feitiço e criar a droga demora cerca de cinco horas, custa 4 pontos de magia e 2 pontos de Sanidade do feiticeiro. Cada dose feita ao mesmo tempo custa um ponto de magia adicional. Assim, para se fazerem cinco dozes, o custo total seria de 8 pontos de magia e 2 pontos de Sanidade.

Aquele que bebe a droga cai no sono rapidamente e dorme por aproximadamente quatro horas. A duração subjetiva do sonho pode ser curta ou longa, e memórias do sonho podem ser relembradas de maneira distorcida. Todos os que bebem da mesma droga juntos aparecem no mesmo sonho ao mesmo tempo. Por meio da manipulação dos ingredientes (a combinar com o guardião), o feiticeiro pode guiar a entrada no sonho em uma área correlacionada a um lugar do Mundo Desperto, como uma cidade em específico ou lugar especial, ou ainda a outra dimensão.

Um grande número de ervas é necessário para este feitiço, algumas de fácil obtenção, outras com efeitos místicos e difíceis de se encontrar. O resultado do processo de criação da droga é um líquido de cor marrom, o qual tem um efeito narcótico leve que relaxa a pessoa e a predispõe a sonhar.

Eficácia do hidromel espacial

Pontos de magia e SAN a serem gastos...	Distância máxima em anos luz...
1	100
2	1.000
3	10.000
4	100.000
5	1.000.000
6	10.000.000
7	100.000.000
8	1.000.000.000
9	10.000.000.000

... e assim por diante: para cada ponto de magia e de SAN, aumente um zero; 10 pontos de magia e de SAN poderiam ser suficientes para se alcançar qualquer ponto no universo, pelo menos do universo como o compreendemos.

FERMENTAR HIDROMEL ESPACIAL: *um líquido maravilhosamente dourado, que ele guardava em uma garrafa em sua mesa e servia em pequenos copos de licor belga em quantidade tão pequena que até parecia fútil levar à boca – mas, ainda assim, o aroma e o gosto… eram mais ricos que o mais antigo Chianti e que o melhor Chateau Yquem, de tal maneira que a mera menção dessas outras bebidas seria fazer injustiça ao hidromel do professor. Apesar de ser forte, tinha também o efeito adicional de me deixar sonolento…* -"A Casa na Rua Curwen", August Derleth.

Este feitiço cria uma bebida mágica que permite a humanos sobreviverem a viagens através do vácuo e frio do espaço. Para tais jornadas, é necessário também gastar pontos de magia e de Sanidade em número relativo à distância em anos luz (consulte a tabela acima).

Fazer a bebida e a viagem são estágios separados para o feiticeiro/usuário. Existem tipos diferentes de hidromel espacial, cada um com os mesmo efeitos, mas com ingredientes diferentes.

Para se criar o hidromel espacial são necessários cinco ingredientes especiais a serem escolhidos pelo guardião, o processo de criação dura pelo menos uma semana. Uma vez que o hidromel está espumando e borbulhando, o feiticeiro deve sacrificar 20 pontos de magia para cada dose da bebida. Esses pontos podem ser sacrificados durante vários dias; quanto mais pontos, mais doses. Cada dose permite que uma pessoa sobreviva uma jornada no espaço.

Uma vez que o hidromel espacial tenha sido encantado, o viajante precisa encontrar uma montaria: den-

tre outros, o feitiço Chamar/Aprisionar Byakhee pode fornecer uma montaria interestelar. O viajante então bebe uma dose (e presumidamente traz consigo outra dose para a viagem de volta), sobe em sua montaria, e a viagem começa.

Enquanto estiver no espaço, o viajante entra em um estado de suspensão mental e física, ficando praticamente desligado do que se passa ao seu redor. Quando ele chega ao seu destino, os efeitos do hidromel desaparecem.

FISGAR HUMANOS: Este feitiço faz com que um grande e bonito diamante apareça flutuando no ar na frente do alvo. O feitiço custa 1 ponto de magia, dura cinco minutos e pode ser repetido indefinidamente. O alcance é de cerca de um quilômetro e meio. Conforme a vítima se aproxima do diamante, ele se afasta na mesma velocidade, na direção escolhida pelo feiticeiro, provavelmente na direção onde o Ctônico está esperando. Assim como na pescaria, o alvo escolhe se vai seguir a isca ou não. Apenas Ctônicos têm este feitiço. Uma variação deste feitiço, Iscar Habitantes das Areias, substitui a imagem do diamante por um quadril humano tenro, pingando sangue fresco.

FLAUTA DA LOUCURA: enlouquece aqueles que a escutam. Este feitiço deve ser lançado juntamente com a flauta encantada de ossos de coruja que é criada pelo ritual do feitiço Criar Apito Amaldiçoador. O feiticeiro toca uma estranha melodia específica com a flauta e gasta 5 pontos de magia para cada 5 rodadas em que ficar tocando. Lançar este feitiço custa 1D6 pontos de Sanidade.

Todas as pessoas que escutam a melodia devem fazer um rolamento de Sanidade. As que falharem perdem 5 pontos de Sanidade e imediatamente ficam temporariamente insanas; faça o rolamento na tabela de duração mais longa. Com um rolamento de Sanidade bem-sucedido, a pessoa que escuta a melodia perde 1D3 pontos de Sanidade e, normalmente, não fica insana. Repita o rolamento de Sanidade a cada 5 rodadas em que a flauta é tocada e ouvida.

FORMA DE MORCEGO: Este feitiço permite que o feiticeiro assuma a forma de um morcego enquanto mantém sua própria inteligência e consciência. Fazer este feitiço custa 12 pontos de magia e causa a perda de 1D8 pontos de Sanidade. O feitiço deve ser lançado durante a noite e dura até o amanhecer. O feiticeiro ganha as habilidades de voo e audição aperfeiçoada.

HIPNOSE DOS MI-GO: *Mi-Go*. Por meio da mistura de tons de frequências altas e baixas em seu zumbido, os Mi-Go podem colocar um ou mais humanos que ouvem esses tons em um estado de transe. Um investigador dentro do alcance de 12 metros de um mi-go deve fazer um rolamento de POD contra POD na Tabela de Resistência, ou se torna incapaz de fazer qualquer ação. Pensamentos e comandos podem então ser passados a um humano específico através do feitiço Contatar Humano.

HIPNOTIZAR: permite ao feiticeiro comandar qualquer ser que tenha sangue humano em suas veias. O feiticeiro perde 1D6 pontos de Sanidade, mas nenhum ponto de magia, e precisa ter pelo menos 50% de Ocultismo e 50% de Mitos de Cthulhu. O feitiço demora um passo de DES para ser lançado.

Compare o POD do feiticeiro e da vítima na Tabela de Resistência. Se bem-sucedido, o alvo para e aceita os comandos ditos pelo feiticeiro. Ele deve estar próximo o suficiente para ver os olhos do feiticeiro, que parecem brilhar enquanto o feitiço estiver ativo. O hipnotismo dura por 5 rodadas para cada ponto de INT do feiticeiro. Se a INT da vítima for maior que a do feiticeiro, o feiticeiro tem que superar o POD do alvo com o seu na Tabela de Resistência a cada 10 minutos ou o feitiço é quebrado.

Uma única pessoa pode ser afetada. As habilidades físicas da vítima perdem metade do seu valor enquanto estiver sob o efeito do feitiço. Ela é forçada a seguir qualquer comando do feiticeiro, incluindo a própria destruição. Este feitiço também funciona com membros do povo-serpente e híbridos de abissais, mas não funciona com entidades como shantaks e rastejadores dimensionais.

IDENTIFICAR ESPÍRITO: este feitiço cria um pó mágico que expõe temporariamente qualquer entidade habitando o corpo ou mente do feiticeiro. O custo para lançar este feitiço é de 12 pontos de magia e 2 pontos de Sanidade. Qualquer um pode usar o pó. Quando salpicado sobre um humano enquanto uma palavra de poder é dita, o pó revela a entidade possuidora pela duração de uma rodada.

Os ingredientes do pó são: vidro moído que tenha sido parte de um espelho de pelo menos 100 anos de idade, um punhado de pó de ouro e mais dois ingredientes especiais à escolha do guardião. O feiticeiro deve ainda meditar por um dia e uma noite em uma caverna escura e silenciosa. Quando a mente do feiticeiro estiver limpa, os ingredientes devem ser misturados junto com o sangue de um animal, enquanto se pronuncia um breve encantamento e é feito o sacrifício de 12 pontos de magia e 2 pontos de Sanidade. Se o recipiente contendo a mistura pegar fogo, isso significa que o feitiço foi bem-sucedido. Se não, os pontos de magia são perdidos, e o ritual precisa ser recomeçado desde o início. A chance de sucesso é o PODx5 do feiticeiro ou menos em 1D100. O resultado é um fino pó de cor azul acinzentada e macio como cinzas. O pó pode ser armazenado indefinidamente sem perder suas propriedades mágicas.

Uma pitada ou duas do pó é suficiente para revelar a entidade possuindo a pessoa, tornando-a visível

como uma sombra sobreposta ao hospedeiro. A sombra desaparece no final da rodada. Perdas de Sanidade são cortadas pela metade, já que é apenas uma sombra que é revelada.

Y'golonac, ou um membro da Grande Raça, ou ainda um Inseto de Shaggai podem ser revelados por meio deste feitiço. Membros do Povo-Serpente utilizando Lançar Ilusão não seriam expostos, nem pessoas com tendências carniçais, vampiros ou lobisomens. Uma aparição poderia ser revelada.

IMPLANTAR MEDO: aflige uma pessoa com uma sensação de intenso medo. O feitiço custa ao feiticeiro 12 pontos de magia e 1D6 pontos de Sanidade. O temor repentino custa à vitima 0/1D6 pontos de Sanidade e faz com que ela pare o que está fazendo ou perca sua concentração.

IMPLANTAR SUGESTÃO: *Terras dos Sonhos*. Este feitiço só funciona em vítimas que tenham algum sangue humano em suas veias – Homens de Leng, Híbridos de Abissais, etc. O custo em pontos de magia e pontos de Sanidade é variável. O alcance é de 10 metros ou menos, e é necessário que a vítima possa ouvir e compreender o feiticeiro. São necessários duas rodadas para entoar o feitiço e para fazer a sugestão à vítima. O feiticeiro precisa superar o POD da vítima na Tabela de Resistência. Sugestões extremas, que envolvam morte ou grande dano, requerem um segundo rolamento bem-sucedido da Tabela de Resistência antes da sugestão ser implantada.

O custo do feitiço varia com a sugestão. Para sugestões que não envolvem dano direto (largue sua espada, me dê o seu dinheiro e saia daqui, etc.), o custo é 5 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade. Sugestões mais arriscadas, mas que não são antiéticas à vítima (vá para Inquanok e ponha fogo numa casa, etc.), custam 10 pontos de magia e 2D3 pontos de Sanidade. Sugestões perigosas ou suicidas (mate um companheiro, sequestre o Rei Kuranes, etc.), custam 15 pontos de magia e 3D3+1 pontos de Sanidade.

JORNADA AO OUTRO LADO: em um estado de transe, o feiticeiro envia seu espírito para qualquer outro plano que ele desejar, possivelmente até mesmo para a morada de alguma entidade dos Mitos de Cthulhu. Este feitiço custa 15 pontos de magia para ser lançado, mais um dia inteiro de ritual. O transe dura 1D6+3 horas de jogo. O feiticeiro perde uma quantidade indefinida, mas certamente alta, de pontos Sanidade como resultado da sua experiência de viajar para estranhas dimensões e encontrar seus habitantes.

LÂMPADA DE ALHAZRED: *A lâmpada de Alhazred tinha uma aparência estranha. Ela era feita para queimar óleo e parecia feita de ouro. Tinha uma aparência oval, com uma alça curva de um lado e um bico para pavio e chama do outro. Vários desenhos estranhos a decoravam, juntamente com letras e figuras compondo palavras de alguma língua desconhecida*. - "The Lamp of Alhazred", August Derleth e H. P. Lovecraft.

Um encantamento. Quando acesa, a lâmpada emite uma fumaça que quando inalada faz com que a pessoa tenha visões de estranhas paisagens e dimensões, e das criaturas que as habitam. O uso dessa lâmpada pode ser uma explicação do conhecimento de al-Hazred, o autor de Al Azif.

LEVITAR: faz com que o feiticeiro, ou alguma outra pessoa ou objeto escolhido pelo feiticeiro, flutue no ar. O feitiço requer 1 ponto de magia para cada TAM da coisa a ser levitada e 1D6 pontos de Sanidade. O indivíduo ou objeto deve estar no campo de visão do feiticeiro. O efeito dura por vários minutos e faz o alvo levitar a um metro do chão. Se o indivíduo ou objeto estiver caindo de uma altura maior, ele passa a levitar a meio metro do chão. Cada ponto extra de magia gasto depois do feitiço ser lançado permite que o usuário se mova um metro na horizontal ou vertical. (Se o indivíduo a ser levitado quiser resistir, o feiticeiro precisa superar os pontos de magia do alvo na Tabela de Resistência.)

O indivíduo flutua como o feiticeiro desejar, sem controle dos seus movimentos, a não ser que se agarre a um galho de árvore ou alguma outra estrutura. Neste caso, compare a FOR do indivíduo contra os pontos de magia do feiticeiro (os pontos investidos juntos com os que o feiticeiro ainda tem para gastar). Se o indivíduo ganhar, o feitiço é quebrado e, obviamente, ele cai ao chão.

LIBERTAR HASTUR: em conjunto com os nove monólitos necessários para o feitiço Chamar Hastur, este cântico permite que Hastur entre e permaneça livremente dentro da área marcada pelos monólitos. Apenas o líder do cântico precisa conhecer o feitiço. Cada uma das outras pessoas envolvidas no cântico perde 1 ponto de POD. Para cada 10 pontos sacrificados, o equivalente a 1 POD de Hastur ou suas criaturas ganham acesso à Terra. Assim, seriam necessários 350 participantes para trazer Hastur, e 210 para trazer uma Cria Celestial de Cthulhu de porte médio.

Uma vez que Hastur veio à Terra por meio deste feitiço, ele não precisa retornar para o céu no pôr do sol e pode permanecer ativo o ano todo. Feitiços conectados a Hastur podem ser utilizados dia e noite dentro da região demarcada. A região pode ser de milhões de quilômetros quadrados.

MALDIÇÃO DA COISA-RATO: um feitiço particularmente terrível, que quando usado em um cadáver que esteja morto a menos de 24 horas faz com que o espírito da vítima fique preso no corpo de uma coisa-rato recém criada. Este feitiço custa 1D10 pontos de Sanidade e 20 pontos de magia, mais 1 POD.

A coisa-rato é formada a partir do corpo da vítima, seu rosto se parece com uma miniatura maléfica da vítima. Se o guardião preferir, ser trazido de volta à vida no corpo de uma coisa-rato pode custar toda a Sanidade da vítima e talvez ainda forçá-la a se tornar um membro exemplar dessa espécie perversa.

MALDIÇÃO DA ESCURIDÃO: força um ser de outro plano ou dimensão a voltar para onde ele veio. O feitiço custa 1D6 pontos de Sanidade para ser lançado e uma quantidade variável de pontos de POD. Um grupo de pessoas que sabem o feitiço deve circundar o feiticeiro, e todos devem cantar por pelo menos dois ou três minutos. Cada participante precisa sacrificar 1 ponto de POD, exceto o feiticeiro que pode escolher não contribuir com nenhum ponto ou com quantos ele desejar. Para cada ponto de POD sacrificado, a chance de funcionar sobe em 10 pontos percentuais. A entidade não tem nenhuma chance de resistir ao feitiço ou fugir, uma vez que ele tenha iniciado. Para ser eficaz, o nome da entidade precisa ser conhecido, ou ela precisa ter sido vista por pelo menos uma das pessoas que participam do ritual do feitiço. Além disso, a entidade precisar estar a uma distância de até três quilômetros.

MALDIÇÃO DA PELE APODRECIDA: *Irmãos da Pele*. Uma ilusão que ataca a Sanidade da vítima. O custo deste feitiço é de 5 pontos de magia e 10 pontos de Sanidade. A vítima perde 1D10 pontos de Sanidade.

A vítima nota que sua pele está visivelmente adoecendo e apodrecendo. A aparência se deteriora rapidamente, e grandes feridas e rasgos se abrem, pelos quais os órgãos internos começam a cair. Daí então a vítima desmaia e acorda depois de alguns minutos, com uma aparência saudável e normal. O feitiço toma efeito, ou é bloqueado, por meio de uma disputa de INT contra INT na Tabela de Resistência; subtraia 4 INT da vítima durante a noite, quando ela estiver dormindo. O ciclo completo de efeito dura cerca de vinte minutos, incluindo o desmaio.

O feitiço leva uma hora para ser preparado e lançado. O feiticeiro deve conhecer a vítima e ter em mãos algum objeto que pertenceu ao alvo. A experiência pela qual a vítima passa é devastadora, mas uma sessão bem-sucedida de Psicanálise pode ajudá-la a lidar com as alucinações e pesadelos inexplicáveis, podendo recuperar metade da perda de Sanidade. Medicamentos de uso psiquiátrico não ajudam muito na recuperação da vítima de um ataque como este.

MALDIÇÃO DA PEDRA: causa terríveis alucinações. O feitiço requer duas rodadas para ser lançado e custa 1D10 pontos de Sanidade, mais 9 pontos de magia. O feiticeiro tem que superar os pontos de magia da vítima na Tabela de Resistência, ou o feitiço falha. Uma placa de pedra encantada também é necessária, a qual pode ser encantada para uso neste feitiço por meio de se entalhar nela um símbolo mágico e energizá-lo com 4 pontos de magia.

Para funcionar, o feiticeiro ou o alvo deve segurar a placa, e a vítima deve estar visível ao feiticeiro. Uma vez lançado, a vítima imediatamente sofre terríveis alucinações, perdendo 1D4 pontos de Sanidade e continua a ser cegada e enganada pelas alucinações a cada rodada, até que o jogador consiga fazer um rolamento bem-sucedido de POD do personagem ou menos em 1D100. Durante sua recuperação, a vítima continua sendo perturbada por pesadelos e perde um ponto de Sanidade por noite. Matar o feiticeiro seria uma maneira, ainda que um tanto hedionda, de se quebrar o feitiço.

MALDIÇÃO DE CHAUGNAR FAUGN: coloca na vítima uma maldição que eventualmente resulta nela sendo devorada por Chaugnar Faugn. O feitiço requer um pequeno pedaço da carne da vítima e 12 horas de cântico por semana. O feiticeiro tem que ser um adorador desse Grande Antigo e perde um ponto de magia por hora de canto. Cada 12 horas de canto custam 1D3 de Sanidade. A vítima é afetada pelo feitiço não importando a distância, e o sucesso é automático.

Naquela noite e nas noites seguintes, os sonhos da vítima são cheios de visões terríveis enviadas por Chaugnar Faugn. Depois de alguns dias, ela entra em um transe, no qual tenta contatar o deus e se oferecer como sacrifício. Esses estados de transe se tornam cada vez mais longos e frequentes, até que a vítima tenha sucesso em contatar Chaugnar Faugn. Esse período de tempo pode levar um número de dias igual ao POD da vítima, mas indivíduos com grande força de vontade podem conseguir resistir

aos efeitos por um número de dias igual a até PODx2 ou mesmo PODx3, como o Guardião preferir. Por fim, a vítima é devorada, e então o pedaço de carne que o feiticeiro possui instantaneamente apodrece como sinal de que o feitiço não precisa continuar mais.

MALDIÇÃO DO DEUS DO RIO: *Terras dos Sonhos*. Este feitiço só pode ser lançado por Oukranos, Deus do Rio. O resultado é uma terrível sede. Nas Terras dos Sonhos, a maldição age a cada 1D3 dias e dura por 1D3 horas. No Mundo Desperto, a vítima não consegue nunca matar sua sede, não importando a quantidade de água que beba. A vítima perde 1 de CON por dia, até que ela morra ou retorne à Terras dos Sonhos e faça algum serviço para o Deus do Rio. Quando Oukranos estiver satisfeito, a vítima amaldiçoada passa a recuperar 1 ponto perdido de CON por semana.

MALDIÇÃO TERRÍVEL DE AZATOTH: permite drenar POD de uma vítima. Custa 4 pontos de magia e 1D6 pontos de Sanidade. Repetindo o nome secreto de Azatoth, o feiticeiro pode fazer com que qualquer entidade conhecedora dos Mitos o respeite e tema, pois saber o nome secreto indica também o conhecimento da Última Sílaba. Dita sozinha, a Última Sílaba pode ser usada contra um inimigo. Compare os pontos de magia na Tabela de Resistência. Com um sucesso, a vítima perde 1D3 POD.

MANTO DE FOGO: custando grande dor ao feiticeiro, este feitiço faz com que ele se mova mais rápido e que sua defesa em combate aumente. O feitiço custa 12 pontos de magia e 10 pontos de Sanidade, demora uma rodada para surtir efeito e dura 4D4 rodadas. Somente o feiticeiro pode se beneficiar dos efeitos do feitiço. Ver o manto em ação custa 1/1D3 pontos de Sanidade.

O feitiço cerca o feiticeiro com pontos brilhantes de luz, que se movem no ar deixando um rastro luminoso. Fechado dentro do Manto, o feiticeiro começa a flutuar a alguns centímetros do chão, mas seus movimentos ainda são precisos. A aura luminosa do Manto causa uma perda de 1D6 pontos de Sanidade na primeira vez que o feitiço é usado. A dor não causa nenhuma perda de pontos de vida, entretanto, se o feiticeiro não tiver tocado ninguém, a dor para assim que o feitiço for encerrado.

Enquanto o feitiço estiver em efeito, o MOV e DES do feiticeiro são dobrados, e todos os ataques contra ele têm uma penalidade de 20 pontos percentuais. Todos os ataque que o acertem causam o mínimo de dano possível. Qualquer indivíduo que atacar o feiticeiro com Soco, Chutar, etc. sofre exatamente o mesmo dano infligido ao feiticeiro.

Se o feiticeiro tocar alguém, considere como um Soco que inflige 1D8 pontos de dano; cada vez que isso acontecer, o feiticeiro também sofre metade do dano (arredondado para baixo) como resultado de sua pele e carne serem queimadas pela superfície mágica do Manto. É possível que o feitiço reduza os pontos de vida do feiticeiro a zero, causando sua morte.

MÃOS DE COLUBRA: transforma as mãos do feiticeiro em cabeças de cobras venenosas. O feitiço custa 12 pontos de magia e 1D10 pontos de Sanidade. Ele só pode ser usado no próprio feiticeiro e leva uma rodada inteira para ser lançado. O efeito dura 1D3+3 rodadas de combate. As cobras podem morder vítimas numa distância de até dois metros e meio. Cada cobra tem uma chance de acerto igual à DESx5 do feiticeiro, cada mordida inflige 1D3 pontos de dano e injeta um veneno de potência igual ao número atual de pontos de magia do feiticeiro. Compare a potência do veneno à CON da vítima na Tabela de Resistência. Se o veneno superar a resistência, a vítima perde 1D10 pontos de vida por rodada até que o total perdido seja igual à potência do veneno. Nesse instante, o veneno é neutralizado e não causa mais dano, mas uma segunda mordida conta como um novo ataque. Presenciar o uso de Mãos de Colubra custa 0/1D6 pontos de Sanidade.

MÁSCARA MUNDANA: este feitiço faz com que uma criatura ou objeto se pareça totalmente mundano na mente dos que o observam. O feiticeiro deve sacrificar uma quantidade de pontos de magia igual ao TAM da criatura ou objeto, mais um ponto de magia por rodada para manter o efeito. Um objeto inanimado pode ser mascarado indefinidamente com o sacrifício de 1 ponto de POD em vez de pontos de magia.

Aquelas pessoas que observam a criatura ou objeto não notam nada de estranho em sua aparência, apesar do contato frequente com ele permitir que a pessoa perceba que há algo de muito estranho com a criatura ou objeto.

MAU-OLHADO: faz com que a vítima sofra de má sorte. O feitiço custa 10 pontos de magia e 1D4 pontos de Sanidade para ser lançado. A vítima precisa ser capaz de ver o feiticeiro e, quando o feitiço é lançado, ela sente um estranho arrepio ou desconforto.

A Sorte da vítima cai pela metade, assim como sua DES. Armas de fogo sempre falham num rolamento de 75% ou mais. A chance de lançar um feitiço de Convocar/Aprisionar cai pela metade. O efeito continua até o próximo pôr do sol, ou até que o feiticeiro remova o feitiço, ou até que o feiticeiro seja encontrado e ferido de maneira que sangre, ou ainda até que a vítima morra.

MURCHAR: um poderoso feitiço de ataque. Lançar este feitiço custa um número variável de pontos de magia e metade desse número em pontos de Sanidade (arredonde para cima). Demora duas rodadas para ser entoado. Para ser bem-sucedido, o feiticeiro precisa superar os pontos de magia da vítima contra os seus na Tabela de Resistência. Se vitorioso, o feitiço acerta a vítima, causando um ponto de vida de dano para cada ponto de magia investido no feitiço.

NAVALHA ESPECTRAL: cria o efeito de uma navalha invisível que pode ser utilizada para cortar vítimas. Essa arma imaterial pode ser usada dentro de um alcance igual a PODx3 do feiticeiro. O dano é 1D6 por rodada. Este feitiço demora 2 rodadas para ser lançado, e custa 2 pontos de Sanidade e 2 pontos de magia. Para cada rodada adicional de efeito, o feiticeiro precisa pagar mais 2 pontos de magia.

A vítima precisa estar visível ao feiticeiro para que ela possa ser atacada. Se a vítima estiver atrás de algum obstáculo, o dano é feito no obstáculo até que o guardião acredite que dano suficiente tenha sido feito para que a vítima agora esteja exposta e vulnerável.

OBSERVAR O FUTURO: joga uma vítima voluntária um número variável de anos no futuro. Depois de um grupo cantar por uma hora, todos os participantes da cerimônia perdem 1 ponto de POD cada um, exceto o feiticeiro, que perde, em vez disso, 2D6 pontos de Sanidade.

Quando o cântico é completado, o voluntário (que não precisa cantar) é fisicamente jogado para o futuro. Um ano passa para cada ponto de POD gasto durante a cerimônia. O feitiço é impreciso: subtraia 1D10 anos da data desejada. Se o resultado for uma viagem ao passado em vez do futuro, a vítima desaparece para sempre (assim, é mais seguro sempre ter onze ou mais participantes contribuindo pontos de POD). Depois de um número de horas igual ao POD do voluntário, ele reaparece no presente. Para as testemunhas no presente, ele desaparece e reaparece depois de apenas uma rodada ou duas.

Dependendo do que o voluntário fizer durante sua jornada, este feitiço pode causar importantes paradoxos históricos. Seguindo a tradição dos Mitos de Cthulhu, um grande paradoxo deve resultar na loucura e morte imediata do viajante do tempo. Este feitiço é de conhecimento de Nyarlathotep, e ele pode escolher ou não ensiná-lo a um de seus adoradores.

OLHO DA LUZ E ESCURIDÃO: enfraquece várias criaturas e servos dos Mitos. Este poderoso feitiço requer grandes sacrifícios de POD, de quantidade variável para cada vez que o feitiço é lançado.

O símbolo do Olho deve ser entalhado num material duro, como granito, e colocado em um lugar alto no local que se deseja proteger. O Olho deve ser criado na tarde do dia anterior ao nascer da lua cheia. No nascer da lua, o sangue de um inocente (alguém sem nenhum conhecimento dos Mitos de Cthulhu) deve ser usado para encher a pupila do Olho uma vez por hora até que a lua se ponha. São necessárias apenas algumas centenas de mililitros de sangue.

Os participantes do ritual devem cantar juntos enquanto o primeiro sangue é oferecido à pedra, repetindo alto *sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma* até que a lua se ponha. No próximo nascer da lua, a pupila do Olho é ativada e começa a brilhar, o símbolo desaparece da superfície do material e não pode ser removido por meios físicos ou mágicos. Aqueles que o criaram são os únicos capazes de vê-lo como uma luz fraca emanando do Olho.

O feitiço requer 100 pontos de POD dos participantes do ritual, não necessariamente oferecidos de boa vontade. A cada hora de canto, o Olho drena aleatoriamente 1D4 pontos de POD de um participante do ritual até que pelo menos 100 pontos de POD tenham sido absorvidos. Um personagem que tenha tido todos os seus pontos de POD drenados cai morto. Se menos de 100 POD tiverem sido acumulados até que a lua se ponha, o ritual falha, todos os pontos drenados são perdidos, e o ritual precisa ser recomeçado do início para que o Olho seja criado.

O Olho da Luz e Escuridão é poderoso. Ele enfraquece agentes, monstros e servos dos Deuses Exteriores e dos Grandes Antigos que entram na área que ele protege, causando a perda de 1 ponto de magia por hora. Se o servo permanecer dentro da área de efeito do Olho até que todos os seus pontos de magia tenham sido perdidos, ele se desintegra. Feitiços de Contatar, Chamar e Convocar/Aprisionar sempre falham dentro da área protegida pelo Olho.

O efeito do Olho é de 16 quilômetros de raio a partir do Olho, mas não penetra mais de seis metros de rocha ou metal. Se o Olho for colocado na face de uma montanha, por exemplo, ele protegeria apenas aquele lado da montanha.

Para se destruir um Olho, é necessário um feitiço específico para aquele Olho, que leva anos para ser criado.

OLHO PROTETOR: este feitiço protege completamente contra Mau-Olhado. Ele custa 2 pontos de magia e nenhum ponto de Sanidade. O ritual envolve gestos de mão complexos, que podem ser feitos antes ou ao mesmo tempo que o feitiço de Mau-Olhado. Assim como o Mau-Olhado, ele expira à meia-noite.

OLHOS DO ZUMBI: permite ao feiticeiro tomar controle direto de um zumbi que tenha sido especialmente preparado, podendo perceber eventos a partir do ponto

de vista do zumbi até que o feitiço termine. Toda vez que o feitiço é lançado, o custo é de 3 pontos de magia e 15 pontos de Sanidade, a duração é de 1D3 meses.

Os olhos do zumbi devem ser removidos e colocados em um banho químico especial. Os olhos do feiticeiro também devem ser removidos como parte do ritual e armazenados de maneira segura. Os olhos do zumbi devem então ser colocados no crânio do feiticeiro no lugar de seus olhos, e uma frase mágica deve ser murmurada. O feiticeiro pode então se mover, perceber e reagir como se ele estivesse no corpo do zumbi.

Colocar os globos oculares de volta requer um feitiço similar.

ONDA DE DESTRUIÇÃO: faz com que uma grande onda do mar venha em direção ao feiticeiro. Custa 30 pontos de magia e 1D8 pontos de Sanidade para ser lançado. Uma quantidade suficiente de água salgada deve estar presente para que a onda seja criada e o feiticeiro deve ser capaz de ver o alvo. O volume da onda é de 85 metros cúbicos, o que é suficiente para alagar ou mesmo afundar um barco pequeno. Pessoas que tenham sido engolidas pela onda desaparecem para sempre sob o mar.

Em outra versão, o feiticeiro deve conhecer o feitiço e gastar todos os seus pontos de magia menos um, e outros podem contribuir com pontos de magia, para permitir a criação de grandes ondas capazes de afundar navios de cruzeiro, navios de guerra ou a ilha de Manhattan. Aqueles que conhecem o feitiço podem contribuir com quantos pontos de magia quiserem e devem pagar 1D8 pontos de Sanidade. Aqueles que não conhecem podem contribuir, cada um, com um ponto de magia. Esta versão requer um investimento mínimo de 30 pontos de magia, criando uma onda de 3 metros de extensão, 3 metros de largura e 9 metros de altura. Cada ponto de magia adicional aumenta a extensão e largura da onda em 30 cm.

PALAVRAS DE SEKHMENKENHEP: o feiticeiro cria um elo forte com um grupo de pessoas que o escutam. O feitiço custa 3 pontos de magia, 1D6 pontos de Sanidade para ser lançado e mais 3 pontos de magia devem ser sacrificados a cada 10 minutos em que é mantido. O feiticeiro deve então falar de improviso e com aparente emoção, mantendo a atenção da audiência. A cada dez minutos depois disso, ele também precisa fazer um rolamento bem-sucedido de uma habilidade de comunicação que o guardião julgue apropriada (Barganha, Crédito, Lábia ou Persuasão) ou o discurso termina em um momento de indecisão ou confusão. No fim do discurso, a audiência acredita em tudo que foi dito por 1D3 dias.

PARAR CORAÇÃO: faz com que a vítima perca 4D6 pontos de vida como consequência de um enfarto fulminante. Este feitiço custa 14 pontos de magia e 2D6 pontos de Sanidade para ser lançado. O feiticeiro precisa passar o dia anterior inteiro preparando o feitiço. Com o ritual pronto, lançar o feitiço demora apenas uma rodada, mas a vítima deve estar visível. Um confronto de POD contra POD na Tabela de resistência tem que ser vencido pelo feiticeiro ou o enfarto não acontece.

PARTIR AS AREIAS: um feitiço proveniente do Egito Antigo, usado para abrir obstáculos inanimados (paredes, portas, rios e assim por diante). O feitiço custa 2 pontos de magia e 0/1D4 SAN para ser lançado. A areia do deserto é encantada. Para cada ponto de TAM além dos dois primeiros pontos, o feitiço custa um ponto adicional de magia. Seria possível se utilizar deste feitiço para abrir o Mar Vermelho, mas seria necessário um grande número de pontos de magia. Para usar a areia encantada, basta espalhar uma linha fina da areia na direção desejada e sacrificar os pontos necessários de magia. A passagem que se abre é larga e alta o suficiente para pessoas e cavalos. O feitiço leva dez rodadas para ser completado.

PELE DE SEDEFKAR: *Irmãos da Pele*. Protege magicamente o feiticeiro. Lançar este feitiço custa 10 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade. Por 24 horas, o feiticeiro está protegido contra todos os ataques cinéticos por dez pontos de armadura mágica. No entanto, cada ataque reduz a proteção da armadura em 1 ponto; por exemplo, o feitiço bloqueia os primeiros dez pontos na primeira bala, na segunda, ele protege contra nove pontos, e, a cada tiro, a proteção diminui em um ponto. Lançar este feitiço leva aproximadamente uma hora ininterrupta.

PERFEIÇÃO: com a permissão de um deus, o feiticeiro pode usar este feitiço para converter pontos de Poder em pontos de qualquer outra característica, para benefício próprio ou de outra pessoa. O deus define o custo, que geralmente é um ponto de Poder para cada ponto da característica. Não há perda de Sanidade ao se lançar o feitiço, mas é necessário se contatar um Deus Exterior ou Grande Antigo, assim, a perda de Sanidade pode ser substancial.

PERSPICÁCIA DUPLA: este feitiço aumenta a capacidade de concentração e de retenção de memórias, a um ponto que pareça apropriado ao guardião, por um período de 1D4+4 horas. O feitiço requer dois feiticeiros que sejam parentes consanguíneos. O custo para cada feiticeiro é de 4 pontos de magia e 0/1 pontos de Sanidade. O conhecimento aprendido durante a duração do feitiço é lembrado depois que ele tiver expirado, mas conclusões a serem tiradas a partir desse conhecimento podem se tornar menos claras.

Cada vez que o feitiço é lançado, ele tem duração de uma hora, podendo ser lançado novamente assim que a duração chegar ao fim. Os dois feiticeiros devem realizar juntos um complexo ritual, de natureza incestu-

osa entre os dois parentes consanguíneos. Apenas um deles recebe o aumento de intelecto, que é equivalente a 6 pontos de INT. Este feitiço vem do Tantra negro e não é relacionado aos Mitos.

PESADELO: faz com que a vítima tenha terríveis pesadelos, acorde gritando, e perca 1D3 pontos de Sanidade. O feitiço custa 8 pontos de magia e 1 ponto de Sanidade para ser lançado. Ele afeta apenas uma pessoa, da qual o feiticeiro precisa saber o nome e que pode estar a qualquer distância. A vítima acorda suando frio, mas não consegue se lembrar do seu sonho a não ser por um rolamento bem-sucedido de Psicanálise. O conteúdo do sonho é escolhido pelo guardião, não pelo feiticeiro, e deve ser ligado à vida e aos hábitos de quem lançou o feitiço.

PÓ DE IBN-GHAZI: *Aqueles sem o telescópio viram apenas uma nuvem cinzenta, do tamanho de um prédio de porte médio, no topo da montanha. Curtis, que segurava o instrumento, gritou de maneira estridente e deixou-o cair na lama que estava até os tornozelos ali na estrada. Ele cambaleou, e teria caído ao chão se não fossem dois ou três de nós o segurando e apoiando. Tudo que ele podia fazer era gemer de maneira quase inaudível.* - "The Dunwhich Horror", H. P. Lovecraft.

Este feitiço faz com que coisas magicamente invisíveis se tornem visíveis, quando o pó magico é soprado sobre elas. De acordo com as instruções, o pó deve ser criado cuidadosamente, acrescentando-se à mistura três ingredientes especiais, mais o sacrifício de 1 ponto de magia por dose. Cada dose é o suficiente para um uso do pó. O guardião deve determinar quais são os ingredientes especiais. Para ser utilizado, o pó pode ser soprado de um tubo, ou jogado sobre a vítima. A coisa coberta com o pó se torna então visível por não mais de dez batidas do coração.

Dentre as coisas que podem ser feitas visíveis por meio deste feitiço estão: as linhas mágicas que se estendem de um lugar encantado para o propósito de se Chamar uma divindade dos Mitos, a aura de um Portal e uma criatura normalmente invisível como um Vampiro Estelar. Usar o pó não custa nenhum ponto de Sanidade, mas ver o que é exposto por levar a insanidade.

PÓ DE SULEIMAN: este pó de coloração cinza-esverdeada pode ser utilizado para atacar seres sobrenaturais provenientes de outros planos. O ingrediente principal é poeira de uma múmia de pelo menos dois mil anos de idade, cada múmia pode prover três dozes dessa poeira. Outros ingredientes são olíbano, enxofre e salitre. Quando o pó for utilizado, é preciso dizer um encantamento.

Quando jogado numa entidade proveniente de outro plano, a mesma perde 1D20 pontos de vida por dose do pó. Uma única dose pode ser usada por rodada. Ele só funciona contra as entidades para as quais existem feitiços de Chamar ou Convocar/Aprisionar neste grimório. Assim, o feitiço funcionaria contra um noitestripa, um byakhee ou Azathoth, mas não contra um shoggoth, Cthulhu ou um habitante das areias.

PODER DE NYAMBE: dá ao feiticeiro um número de pontos de magia, que podem ser úteis em uma emergência. O feiticeiro precisa fazer um ritual que requer vários elementos de magia tribal Africana e sacrifica 1 ponto de POD, mas não perde nenhum ponto de Sanidade. O feiticeiro então ganha 2D6 pontos de magia extras, que ele pode usar para qualquer propósito. Esses pontos não podem ser recuperados, e o ponto de POD não volta.

PROMESSA INDIZÍVEL: estabelece um voto que não pode ser desfeito para com Aquele Que Não Deve Ser Nomeado, e custa ao feiticeiro 2D8 pontos de Sanidade. Em troca, Hastur concede ao feiticeiro alguma vantagem ou item de valor; um livro antigo como o Texto de R'leyh ou um presente anual de 3 pontos de POD para o resto da vida, por exemplo. Existe, no entanto, uma chance igual a 2% cumulativos por ano de que o feiticeiro se transforme em um terrível monstro humanoide sob o controle de Hastur.

PROTEÇÃO: cria uma área protegida. Custa 1 ponto de magia por pedra usada e não custa nenhum ponto de Sanidade. É necessário utilizar pedras brancas, que podem ser colocadas no chão da maneira que o feiticeiro preferir, mas devem ficar distantes no máximo um metro umas das outras. O feitiço leva cerca de quinze segundos para ser lançado. Durante o ritual, um brilho pode ser visto sobre as pedras. Se qualquer pedra for movida, o feiticeiro saberá, mesmo se estiver dormindo, e o feitiço é quebrado.

PROTEÇÃO À CARNE: protege contra ataques físicos. O feitiço custa 1D4 pontos de Sanidade e uma quantidade variável de pontos de magia. Cada ponto de magia gasto dá ao feiticeiro (ou ao indivíduo escolhido) 1D6 pontos de armadura contra ataques não mágicos. Essa proteção vai se perdendo com cada ponto de dano que é bloqueado. Se um personagem tinha 12 pontos de Proteção à Carne e foi atingido por um ataque que causou 8 pontos de dano, sua proteção agora seria de 4 pontos, e ele não levaria nenhum dano. O feitiço leva cinco rodadas para ser lançado, e dura por 24 horas ou até que a proteção tenha sido usada completamente. Uma vez lançado, o feitiço não pode ser reforçado com mais pontos de magia e nem pode ser refeito até que a proteção do último feitiço tenha sido completamente utilizada.

PUNHO DE YOG-SOTHOTH: acerta um alvo com um golpe invisível de intensidade variável. O feitiço custa uma quantidade variável de pontos de magia e 1D6 pontos de Sanidade. A vítima precisa estar no campo de visão do feiticeiro. O efeito do feitiço é imediato e afeta um único indivíduo.

Quando a vítima receber o impacto, compare a FOR do golpe contra CON+FOR da vítima na Tabela de Resistência. Se o golpe superar a resistência da vítima, isso significa que a vítima desmaia. Não importa se a vítima está ou não inconsciente, ela é sempre empurrada para longe do feiticeiro a uma distância em metros igual à FOR do golpe menos o TAM da vítima, divido por três.

O feitiço pode ser usado contra a FOR de objetos inanimados como portas e paredes. Os resultados muitas vezes serão óbvios, mas algumas vezes os guardiões terão que determinar o que acontece, talvez em relação ao resultado do rolamento.

REANIMAR A CARNE: uma maneira de se criar um zumbi descontrolado. Um líquido especial, criado com ingredientes definidos pelo guardião, deve ser derramado em cima de um cadáver. Pelo menos um ingrediente deve ser ilegal ou caro de se obter. Imediatamente depois de se derramar o líquido, o feiticeiro deve entoar um cântico, gastar 8 pontos de magia e 1D6 pontos de Sanidade. O ritual leva 5 minutos, e no final o cadáver se levanta. Ele é praticamente sem consciência, não está sob o controle do seu criador e continua a apodrecer até o ponto que não mais consegue se locomover. Use o zumbi da pág. 236 como um modelo para esse cadáver reanimado.

REMORTIFICAÇÃO: força a aparição do fantasma de uma pessoa que o feiticeiro tenha pessoalmente matado. Este feitiço leva 1 rodada para ser lançado e custa 1D6+1pontos de Sanidade. O espírito, que é imaterial, refaz os seus movimentos de antes da morte. Ele não pode causar dano a ninguém ou a qualquer coisa, mas vê-lo pode custar Sanidade.

RESSURREIÇÃO: *Ele parou de observar os escritos e passou a observar o aposento e seu conteúdo bizarro. Ele viu que o kylix estava no chão, coberto por aquele pó infausto e fluorescente, e emanava um vapor preto-esverdeado de volume e opacidade surpreendentes.* - "The Case of Charles Dexter Ward", H. P. Lovecraft.

Este feitiço reduz um cadáver aos seus elementos e sais essenciais, um pó cinza-azulado, ou reverte o processo restaurando a forma e a alma do morto. É necessário que se tenha um cadáver. Ambas as versões deste feitiço de nome errôneo são raras e custam ao feiticeiro 3 pontos de magia e 1D10 pontos de Sanidade. Ser trazido de volta à vida dessa maneira custa à vítima 1D20 pontos de Sanidade.

Se apenas parte do pó estiver disponível, o feiticeiro consegue recompor em carne apenas "aquilo de mais terrível". Mas não é necessário que o indivíduo a ser trazido de volta à vida esteja inteiro; contanto que o caixão esteja intacto e o feiticeiro tenha cuidado em recolher todos os fragmentos e poeira de dentro dele, o feitiço funciona.

Recitar o feitiço de trás para frente leva duas rodadas, e faz com que a entidade que tinha sido trazida de volta à vida retorne ao pó, que pode ser recolhido ou descartado. Neste processo, o feiticeiro compara seus pontos de magia com os da vítima na Tabela de Resistência. Se o feiticeiro vencer, a vítima retorna ao pó. Se a vítima vencer, ela pode tentar fazer com que o feiticeiro não possa recitar o feitiço novamente. Em "The Case of Charles Dexter Ward", muitos daqueles trazidos de volta à vida foram interrogados e torturados a fim de revelar segredos do passado.

REVERTER TRANSFERÊNCIA: *Irmãos da Pele*. Este feitiço reverte Transferir Parte do Corpo (consulte mais adiante, nesta lista). Lançá-lo custa 10 pontos de magia, 2 POD e leva cinco rodadas. Compare os pontos de magia do feiticeiro contra os da vítima na Tabela de Resistência. Se o feiticeiro for bem-sucedido, os órgãos e membros emprestados aparecem nas mãos do feiticeiro, saturados e apodrecidos. Se o efeito resultar na perda de algum órgão vital por parte da vítima, ela morrerá rapidamente.

Este feitiço, quando bem-sucedido, custa 1D10 pontos de Sanidade. Essa perda de Sanidade pode ser ignorada caso o feiticeiro tenha experiência profissional como médico ou açougueiro.

RODAMOINHO DE BRUMAS DE EIBON: produz um cilindro giratório de brumas, dentro do qual uma pessoa ou mais podem se esconder de algumas

criaturas dos Mitos. Cada 30 centímetros de altura do cilindro custa 1 ponto de magia. O feitiço custa apenas 1 ponto de Sanidade.

Para se lançar o feitiço, é necessário ter em mãos um pequeno disco de bronze tratado previamente com água-forte, de modo que ele apresente um símbolo parecido com uma suástica de três pernas. O feiticeiro deve colocar o disco no chão, ficar de pé sobre ele, entoar as palavras do feitiço e gastar os pontos de magia e Sanidade. Completado o feitiço, uma bruma giratória de cor azulada se ergue do disco, com um metro e meio de diâmetro, e se concentra em volta do feiticeiro. É impossível enxergar o que estiver dentro do nevoeiro. A bruma leva 1D3 minutos para se formar completamente e dura 1D20+10 minutos antes de se dissolver.

As brumas podem esconder pessoas de criaturas convocadas por Nyarlathotep ou em nome de Nyarlathotep. Tais criaturas agem como se as brumas e aquelas pessoas ocultas dentro delas não estivessem presentes, e não se moverão na área das brumas, nem mesmo por acidente. Caso as brumas bloqueiem o caminho da criatura, ela para e começa a se mover para trás, sem saber o porquê. Este feitiço afeta apenas os servos convocados de Nyarlathotep, mas nunca o próprio Nyarlathotep.

As brumas podem ocultar quantas pessoas conseguirem se apertar dentro de sua área de efeito, mas a ilusão é destruída se uma parte de qualquer dessas pessoas sair da área das brumas, como um pé, braço, etc. Para ocultar um grupo de investigadores de altura mediana, seriam necessários 7 pontos de magia, a não ser que os investigadores indiquem especificamente que eles estão abaixados, engatinhando, etc.

Criaturas que estejam presentes antes do feitiço ser completado, ou criaturas que tenham sido convocadas por alguma outra entidade, podem ver através das brumas e podem se mover para dentro delas. É possível caminhar para fora das brumas, mas, se a pessoa for vista fazendo isso, a ilusão é arruinada, o que também acontece se qualquer coisa atravessar as brumas, como uma bala de arma de fogo ou uma espada. Qualquer coisa que passe do lado de fora para o lado de dentro das brumas quebra a ilusão. Uma vez que a criatura perceber que existe uma ilusão, o feitiço não provê mais nenhuma proteção.

ROUBAR VIDA: drena a vida de uma vítima para rejuvenescer o feiticeiro. Este feitiço cruel custa 8 pontos de magia e 1D20 pontos de Sanidade. Para lançar o feitiço, o alvo precisa estar visível e deve também ser capaz de escutar o feiticeiro. Ele deve superar os pontos de magia da vítima com seus próprios na Tabela de Resistência. Com um sucesso, a vítima começa a envelhecer rapidamente, sua força vital sendo drenada. Em cada rodada, a vítima perde 1 ponto de todas as características: FOR, CON, DES, POD e APA. Para cada ponto de característica drenado da vítima, o feiticeiro se torna uma semana mais jovem. Por exemplo, se lançado em um mendigo qualquer, que tinha 8 pontos em cada característica, o feiticeiro se tornaria 40 (8 vezes 5) semanas mais jovem. Ao mesmo tempo, a vítima envelhece, murcha e se torna acinzentada. No final do feitiço, a vítima se torna um terrível corpo seco e sem vida, que causa perda de 0/1D6 pontos de Sanidade só de ser visto.

Se o feitiço não for lançado numa noite de lua cheia, o feiticeiro não ganha nenhum benefício e não rejuvenesce, mas a vítima ainda morre. Se o feiticeiro for morto antes da vítima morrer, a magia é cancelada, e os pontos de características que a vítima tinha perdido retornam.

SELO DE ISIS: protege objetos inanimados contra ataques mágicos dentro de uma área cúbica de 15 metros de aresta. Este feitiço de proteção requer 1 hora de preparação, 1 ponto de Sanidade e o número de pontos de magia que o feiticeiro julgar útil. Feitiços feitos nos itens dentro da área de proteção são resistidos, na Tabela de Resistência, com o número de pontos de magia sacrificados na preparação deste feitiço. O Selo de Isis não protege pessoas e não é uma barreira física contra intrusos.

SÍMBOLO ANTIGO: *Sua decoração... era mais uma forma de estrela irregular, onde no centro parecia haver uma caricatura de um olho gigante; mas aquilo não era um olho, era mais uma forma débil de losango, com certas linhas sugerindo chamas ou talvez um único pilar de chamas* – "The Lurker at the Threshold", August Derleth e H. P. Lovecraft.

Ativa um Símbolo Antigo que tenha sido previamente desenhado. Cada Símbolo Antigo requer o sacrifício de 2 pontos de POD, mas nenhum ponto de Sanidade. Um Símbolo Antigo pode ser desenhado em um selo de chumbo, entalhado em rocha, forjado em aço, etc. Quando ativo dentro de uma passagem ou portal, ele faz com que aquela passagem não possa ser utilizada por servos dos Grandes Antigos ou dos Deuses Exteriores, assim como pelas próprias entidades. Sem este feitiço, o símbolo não tem nenhum efeito.

O Símbolo Antigo não provê muita proteção caso a criatura possa contorná-lo de alguma forma. Quando se usa o símbolo em um colar, por exemplo, ele protege apenas alguns centímetros de carne em volta dele, mas o resto do corpo do indivíduo estaria ainda completamente vulnerável.

SÍMBOLO VERMELHO DE SHUDDE M'ELL: faz com que uma ou mais vítimas morram de maneira terrível. Este feitiço leva 1 rodada de combate, custa 3 pontos de magia e 1D8 pontos de Sanidade para ser lançado. Quando criado corretamente, um símbolo vermelho brilha no ar como resultado do feiticeiro desenhá-lo com o seu dedo. Os efeitos maléficos do símbolo se manifestam na rodada seguinte à sua criação. Uma vez formado, o sím-

bolo precisa ser mantido por meio de concentração mais o gasto de 3 pontos de magia em cada rodada adicional.

Todos os indivíduos dentro de um raio de 10 metros do símbolo perdem 1D3 pontos de vida, enquanto seus corpos tremem, dão espasmos, e seus órgãos e veias se contraem violentamente. Aqueles mais distantes que 10 metros do símbolo, mas dentro de um raio de 30 metros, perdem um ponto de vida a cada rodada. Aqueles além de 30 metros não sofrem nenhum dano. É possível fugir dos efeitos do símbolo se o indivíduo se esconder atrás de uma parede ou outra barreira opaca. O feiticeiro deve permanecer ao lado do símbolo e se concentrar, ele perde 1 ponto de vida por rodada devido à proximidade do símbolo.

SINAL DOS VOORS: *Aqueles de fora vão ajudar, mas eles não podem tomar um corpo sem sangue humano. Aquilo que está lá em cima parece ter a forma certa. Eu consigo ver um pouco quando faço o sinal dos Voors.* "The Dunwich Horror", H. P. Lovecraft.

Estes gestos de mão ajudam a lançar feitiços dos Mitos. Fazer o Sinal dos Voors custa 1 ponto da magia e 1 ponto de Sanidade. Os gestos levam apenas alguns segundos para fazer, aumentam a chance de se lançar um feitiço dos Mitos em pelo menos 5 pontos percentuais e, em alguns casos, fazem visível aquilo que é invisível. Nos contos, os gestos nunca são descritos.

SONHO PROFÉTICO: faz com que o feiticeiro, ou uma vítima escolhida, tenha um sonho com um presságio sobre o futuro. O feitiço custa 3 pontos de magia e um número de pontos de Sanidade que varia de acordo com a visão.

SOPRO DAS PROFUNDEZAS: faz com que os pulmões da vítima se encham de água, afogando-a. A vítima precisa estar na linha de visão do feiticeiro. Depois de entoar o feitiço por uma rodada, o feiticeiro sacrifica 8 pontos de magia e 1D6 de Sanidade. Compare POD da vítima e feiticeiro na Tabela de Resistência. Se o feiticeiro vencer, consulte as regras para afogamento no capítulo Sistema de Jogo. Os rolamentos de 1D100 começam em CONx5, depois CONx4, etc., e a vítima precisa fazê-los por 1D6 rodadas. Cada rolamento malsucedido de CON custa 1D8 pontos de vida.

SUGESTÃO MENTAL: faz com que a vítima seja controlada pelo feiticeiro por uma rodada. O feitiço custa 8 pontos de magia e 1D8 pontos de Sanidade e leva 3 rodadas para ser feito. O feiticeiro pode lançar o feitiço em qualquer pessoa que esteja em sua linha de visão e que ele possa ver sem o auxílio de apetrechos. Compare os pontos de magia da vítima contra os do feiticeiro na Tabela de Resistência. Em caso de sucesso do feiticeiro, o controle dele sobre a vítima é total, podendo comandá-la até mesmo a cometer suicídio ou a atacar um amigo. Se o feiticeiro puder, o feitiço pode ser lançado novamente.

TERRÍVEL PÓ DE HERMES TRIMEGISTUS: Similar ao Pó de Suleiman, este afeta apenas criaturas de origem alienígena (o que exclui humanos, Abissais, Carniçais, Servos de Glaaki, Habitantes da Areia, Povo-Serpente e Ctônicos, mas não Pólipos Voadores, Seres Ancestrais, Mi-Go, Crias Celestiais de Cthulhu ou Shoggoths). Criar o pó custa 4 pontos de magia e nenhum ponto de Sanidade. Uma vez criado, o pó dourado pode ser utilizado para qualquer pessoa. Apenas as criaturas mais terríveis continuam a lutar depois de serem submetidas a este pó.

Para usar o pó contra uma criatura, é necessário um rolamento bem-sucedido da habilidade Arremesso. Caso seja bem-sucedido, a criatura sofre 2D6 de dano por queimadura. Armadura não protege contra o pó. Cada arremesso bem-sucedido do pó causa o mesmo dano. Caso o rolamento falhe, as partículas no ar ainda causam 1 ponto de dano. A criatura só escapa sem sofrer dano quando o rolamento for uma falha crítica.

Os efeitos do pó são terríveis, e qualquer pessoa assistindo perde 0/1D3 pontos de Sanidade. A vítima se contorce e, às vezes, grita de dor, como se o seu corpo estivesse sendo corroído por um ácido forte.

A fórmula do pó requer reagentes químicos comuns e outros ingredientes que pesam ao todo cerca de um quilo. Cerca de 60 gramas dessa mistura é suficiente para uma dose. Cada vez que o feitiço é lançado, dezesseis doses são produzidas. Um rolamento bem-sucedido de Química ou Farmácia é necessário para a fórmula funcionar. O Guardião deve fazer esse rolamento em segredo, para o feiticeiro não saber com certeza se o pó vai funcionar ou não.

TIRAR O DEMÔNIO: livra a vítima de possessão por entidades alienígenas. Este feitiço complexo leva um dia inteiro para ser lançado, e requer vários ingredientes ligados à feitiçaria tribal africana. Não há nenhum custo de Sanidade. Com a contribuição de 10 pontos de magia para ativar o feitiço, compare o POD do feiticeiro com o POD da entidade possuindo a vítima. Assistentes que também sabem o feitiço podem ajudar, investindo até metade de seu POD (arredondado para baixo); na verdade, este feitiço é raramente lançado sem esse tipo de ajuda. Este feitiço pode ser usado contra várias entidades – para ajudar uma pessoa possuída por Y'golonac, ou por uma mente da Grande Raça de Yith.

TORNAR-SE CAÇADOR ESPECTRAL: Este feitiço transforma o feiticeiro em um monstro que pode atacar enquanto invisível. O feitiço requer 2 POD do feiticeiro (que pode também ser o alvo), um boneco pequeno feito especialmente para este uso e o sangue de vários animais. A vítima, que tem de ser voluntária, perde todos os seus pontos de Sanidade. Se o feiticeiro não for a vítima, ele perde 3D6 pontos de Sanidade. A vítima se transforma num Caçador Espectral, um hu-

manoide terrível e repulsivo, que é ligado magicamente ao boneco que se torna o receptáculo de sua alma. Se o boneco for destruído, o Caçador Espectral morre.

TRANSFERÊNCIA DE MENTES: permite que o feiticeiro troque mentes permanentemente com uma vítima para, por exemplo, adquirir um corpo mais jovem. Este feitiço requer 10 pontos de magia para ser lançado e também é necessário um confronto bem-sucedido de pontos de magia na Tabela de Resistência. Com um sucesso, o feiticeiro perde 1D10 pontos de Sanidade e a vítima perde 1D20 pontos de Sanidade.

Se a troca falhar, o feiticeiro precisa lançar o feitiço imediatamente uma segunda vez (perdendo mais 10 pontos de magia) ou sua alma se dissipa na eternidade. Não ter pontos de magia suficientes resulta no mesmo. Uma vez que a transferência tenha sido iniciada, ela não pode ser quebrada.

TRANSFERIR ÓRGÃO: *Irmãos da Pele*. Substitui um órgão interno por outro órgão equivalente de outro humano. O coração não pode ser transferido dessa forma. O feitiço custa 63 pontos de magia e 1 ponto de POD. O feiticeiro pode ser um dos participantes.

O doador precisa estar vivo, mas não precisa concordar com o procedimento.

Durante o ritual, um creme deve ser feito com o sangue de ambos os participantes e misturado com a saliva de um camaleão. O doador, o recebedor e o feiticeiro devem estar rodeados por um grupo que, de mãos dadas, recita um poema antigo; os 63 pontos de magia são drenados do grupo em quantidades iguais, ou quase iguais. Isso mantém os participantes vivos durante a transferência.

Usando o creme, o feiticeiro deve desenhar o símbolo do órgão a ser transferido, na parte correta dos corpos dos dois participantes. Depois de uma hora de meditação e visualização, o feiticeiro pode então enfiar as suas mãos dento do corpo do doador, através do desenho do símbolo. Nesse momento, o órgão pode ser removido e colocado sobre uma mesa circular de pedra. O processo se repete para o recebedor e as partes são introduzidas em seus novos corpos e costuradas no lugar.

TRANSFERIR PARTE DO CORPO: *Irmãos da Pele*. Permite a substituição de uma mão, um braço, etc. Lançar este feitiço custa 1 ponto de POD, 1D10 pontos de magia e 1D10 pontos de Sanidade. Se o doador já estiver morto, a transferência custa 2 pontos de POD. Transferências mais complicadas custam mais: a versão mais cara deste feitiço, Transferir Cabeça, custa 100 pontos de magia.

A preparação para lançar este feitiço leva uma hora, incluindo a criação da linha mágica que deve ser usada para a conexão inicial do corpo com a parte, e a transferência em si demora um número de minutos igual ao número de pontos de magia usados. Já que este é um procedimento complexo, o feiticeiro normalmente o usa em outra pessoa. Os Irmãos buscam partes anatômicas particularmente refinadas, como pernas de atletas, braços de pugilista e assim por diante.

Para desfazer os efeitos deste feitiço, consulte o feitiço Reverter Transferência.

TRAPEZOEDRO BRILHANTE: *era um poliedro quase negro e de estrias vermelhas, com muitas superfícies irregulares; se tratava ou de um cristal muito especial de algum tipo, ou de um objeto artificial feito de um mineral entalhado e altamente polido. Ele não tocava o fundo da caixa, mas se encontrava suspenso por meio de um cordão de metal em torno de seu centro, com sete estranhas alças de suporte se estendendo horizontalmente até as paredes internas da caixa próxima ao topo… [Blake] mal podia tirar seus olhos dele e, ao observar suas superfícies brilhantes, ele quase podia imaginar que o trapezoedro era transparente e tinha um meio-mundo de maravilhas dentro dele*. - "The Haunter int he Dark", H. P. Lovecraft.

Um encantamento. No conto, Robert Blake encontra uma peculiar caixa de metal e vê que dentro dela está montada uma pedra de cerca de dez centímetros de diâmetro. Ela recompensa ou amaldiçoa aqueles que olham para dentro dela com visões de outros mundos ou dimensões, já que ela brilha com a luz interior de coisas que não são deste mundo. As anotações de outro investigador anterior se referem a ela como o Trapezoedro Brilhante, que é a descrição correta de sua forma cristalina. Quando a caixa é fechada, um terrível avatar de Nyarlathotep vem, mas é um ser que evita até mesmo as luzes mais fracas das lâmpadas que iluminam as ruas.

A pedra mantém um forte controle sobre as mentes humanas. Se livrar dela provou ser um choque grande demais para o pobre Blake, que morre quando as luzes elétricas de Providence falham durante a tempestade em que o avatar emergiu.

TRAZER HABBOB (*Tempestade de areia*): permite ao feiticeiro concentrar ventos fortes. Em um deserto ou em dunas costeiras, este feitiço produz uma tempestade de areia. O custo do feitiço é de 20 pontos de magia e 1D4 pontos de Sanidade. O cântico do feitiço tem de ser repetido por uma hora sem interrupção para que o efeito ocorra como desejado.

Este feitiço produz uma tempestade de areia de aproximadamente 30 quilômetros de extensão e com ventos constantes de 45 km/h, além de rajadas de vento com o dobro dessa força. Consulte a magia Alterar Clima para ver um feitiço que pode mudar as condições climáticas de maneira ainda mais extrema.

TRAZER NEVOEIRO DA NOITE: ergue da superfície da água um denso nevoeiro. Lançar este feitiço custa 3 pontos de magia e 1D2 pontos de Sanidade. O ritual leva cerca de 20 rodadas para se completar. É necessário que se tenha em mãos uma bacia ou copo cheio de água, de onde o nevoeiro vai se formar. O feiticeiro sopra de leve a superfície da água, e imediatamente o nevoeiro começa a se formar. Se houver vento, o nevoeiro se move com o vento. Este feitiço só pode ser lançado durante a noite, e o nevoeiro desaparece com o nascer do sol.

TRAZER PESTILÊNCIA: *Terras dos Sonhos*. Este feitiço infesta a vítima com doenças terríveis. Usar este feitiço custa 10 pontos de magia e 1D10 pontos de Sanidade. O feiticeiro precisa tocar a vítima e ela pode tentar resistir ao efeito do feitiço por meio de um rolamento na Tabela de Resistência do seu POD contra o POD do feiticeiro. O feiticeiro precisa ter acesso a um pedaço de carne podre para utilizar no feitiço.

Os primeiros sintomas da doença aparecem em 1D10 rodadas. Os sintomas variam, mas o efeito é sempre a perda de 1D3 CON diariamente, até que a vítima seja curada ou morra. A vítima também sofre uma perda cumulativa de 5 pontos percentuais de todas as suas habilidades. Ela pode ser curada com um rolamento bem-sucedido de Medicina, e sonhadores curados regeneram todos os pontos de CON perdidos em 2D6 horas.

Se um sonhador infestado acordar antes de morrer, ele está salvo. Na próxima visita às Terras dos Sonhos, ele não verá nenhum sinal da doença. *Este feitiço só pode ser utilizado nas Terras dos Sonhos*.

TROCA DE MENTES: permite trocar sua mente com a de outro indivíduo. O feiticeiro perde 1D3 pontos de Sanidade e precisa gastar um número de pontos de magia igual ao POD da vítima da primeira vez que o feitiço é lançado. Em vezes subsequentes, o custo cai em um ponto por vez até chegar a 1, e não baixa mais. O custo em pontos de Sanidade não cai.

A vítima deve conhecer o feiticeiro e amá-lo, ou pelo menos ter sentimentos fortemente positivos com relação a ele. Se essa afeição for de alguma maneira perdida antes que o custo do feitiço seja reduzido a 1, a troca não poderá mais ocorrer. Se a afeição crescer novamente, o feitiço pode ser usado de novo. A vítima perde 1/1D3 pontos de Sanidade no mínimo quando descobre que tomou outro corpo. Insanidade temporária é uma reação possível.

Este feitiço pode ser lançado a qualquer distância. O feiticeiro precisa superar os pontos de magia da vítima com os seus próprios a cada vez que o feitiço é lançado, até que o custo seja reduzido a 1, depois disso não é mais necessário o rolamento na Tabela de Resistência, e o feiticeiro pode transferir sua mente automaticamente com apenas um esforço de concentração. O feiticeiro inicialmente não pode permanecer mais de alguns minutos no corpo da vítima, mas esse tempo aumenta progressivamente. Uma vez que o custo tenha chegado a 1, o feiticeiro pode permanecer no corpo da vítima indefinidamente.

VER PORTAL: quando este feitiço é lançado no que se suspeita ser um Portal. Ele permite que o feiticeiro e seus companheiros vejam o que há do outro lado do Portal, caso haja algo, sem necessidade de atravessá-lo. O custo varia de acordo com o número de pontos de magia necessários para ativar o Portal. O custo para se lançar o feitiço é sempre de 1 ponto de magia e 1 ponto de Sanidade. Visualizar o que está do outro lado tem um custo variável, igual a um décimo do custo para a criação do Portal (arredondado para cima). Assim, um Portal que custe 7 pontos de magia para atravessar requer 2 pontos de magia e 2 pontos de Sanidade para visualizar o que está do outro lado. A visão dura 1D6+1 rodadas. O feitiço pode ser usado várias vezes, contanto que o feiticeiro tenha pontos suficientes de magia e de Sanidade.

Se algo terrível estiver do outro lado do Portal, pode ser que a visão custe mais pontos de Sanidade de cada pessoa. Se for importante para o jogo, as pessoas que veem através do portal podem tentar rolamentos das habilidades apropriadas para dar sentido ao que estão vendo.

VIDRO DE LENG: *uma grande janela circular de um cristal peculiarmente turvo, sobre a qual [Wilbur] disse apenas que tinha sido uma obra de grande antiguidade que ele tinha descoberto e adquirido durante suas viagens na Ásia. Ele a chamava certas vezes de "O Vidro de Leng" e outras de "possivelmente de origem Hyadeana", mas nenhuma dessas explicações significava muito pra mim*. - "The Gable Window", August Derleth e H. P. Lovecraft.

Um encantamento. Este vidro mágico permite que o seu dono veja imagens de outros lugares. O dono anterior escreve um pentagrama em giz vermelho (presumidamente para proteção), recita um verso, e então o vidro mostra uma cena com seres dos Mitos de Cthulhu. Infelizmente, tais seres podiam ver também o usuário através do vidro.

VOZ DE RÁ: temporariamente aumenta a APA e certas habilidades do feiticeiro. O feitiço requer 5 pontos de magia e 1 ponto de Sanidade. No ritual, várias ervas são queimadas, e o feitiço leva duas horas para ser lançado. Por 24 horas, o feitiço aumenta a APA do feiticeiro em 1D10 pontos e aumenta em 20 pontos percentuais as habilidades Barganha, Crédito, Lábia, Persuasão e Psicologia.

Aventuras

Sobre as Aventuras do Chamado de Cthulhu

Estas aventuras estão prontas para serem usadas. A maioria pode terminar em uma tarde de jogo. Sem muitos acréscimos do guardião, nenhuma delas levará mais que duas sessões de jogo. Após jogar estas aventuras, novos guardiões podem planejar suas próprias criações, ou se utilizar de outros materiais publicados.

Se uma aventura é criada em casa ou comprada, sempre a estude e pense sobre ela antes de jogar. Imagine como os jogadores iriam reagir à aventura e considere soluções para problemas que você imagina durante a leitura. Acima de tudo, entenda a aventura o suficiente para poder resumir as ações em algumas poucas frases e esteja preparado para responder perguntas em geral sobre a trama.

Modelo de aventura

Aventuras publicadas para Chamado de Cthulhu têm evoluído ao longo do tempo. Novas aventuras são apresentadas em um estilo muito similar ao deste livro, inclusive no que toca habilidades e terminologia. Guardiões que possuem materiais antigos vão notar diferenças, algumas vezes consideráveis. O modelo atual de estatísticas de personagem tem sido utilizado desde 1989.

Estatísticas para indivíduos diferem daquelas de um grupo de indivíduos, uma vez que, por definição, membros de um grupo aparecem mais ou menos ao mesmo tempo, não têm função individual no jogo, e assim não precisam ser completamente desenvolvidos. O guardião pode preenchê-los como desejar. Estatísticas para entidades dos Mitos podem ter vários arranjos.

Posição: em aventuras publicadas que contêm muitas estatísticas de personagens, ou em aventuras pequenas, onde o mesmo personagem pode aparecer em vários pontos, as estatísticas se encontram no final da aventura. A teoria é que em um lugar só é melhor do que em toda parte (a aventura "O Lunático" é a exceção neste livro).

Materiais Visuais: algumas aventuras incluem artigos de jornais, cartas ou mapas como recursos. Faça fotocópias antes de começar o jogo. Na hora certa, coloque-os na mesa enquanto estiver lendo em voz alta o livro, para que os jogadores possam estudá-los e chegar às suas próprias conclusões.

Feitiço Repetido: nos livros das aventuras, os feitiços do Grimório e de outras fontes são normalmente reproduzidos próximos à estatística do feiticeiro, para que o guardião não precise procurar em uma pilha de livros para jogar com um único feiticeiro. Para os feitiços não apresentados neste capítulo, procure no capítulo Grimório.

Bônus no Dano: eles aparecem de forma independente e são acrescentados, quando aplicado, para o dano das armas listadas. Menções de rolamento de danos podem incluir a notação *+bd*, que se refere ao valor de bônus no dano, encontrado em uma linha separada.

Ordem das Estatísticas: a informação estatística sobre personagens individuais normalmente ocorre na mesma ordem de apresentação: nome (e idade, se for humano), características e pontos de vida, bônus no dano, armas, feitiços (se tiver), armadura (se tiver), habilidades, perda de Sanidade (se tiver).

Ordem das Características: é quase uma tradição, mas o fato é que uma linha na estatística individual termina em *POD* e a outra termina em *SAN* ou em *pontos de vida* – essas posições dão um espaço em branco próximo onde o guardião pode mudar a lápis os valores.

Apresentação das Armas: na ordem, a estatística de uma arma é resumida pelo *tipo de arma*, seguida pela *% na habilidade* com aquela arma, seguida então pelo *dano* da arma daquele personagem em particular. A palavra dano é inserida para ficar claro que o valor não representa os pontos de vida da arma.

Opções: opções em quadros podem aparecer em uma aventura, assim como o efeito do frio em "O Lunático". O uso ou não da opção não faz nenhuma diferença ao jogar a aventura. Não há uma escolha certa a fazer. Faça o que achar melhor. Em livros diferentes, você pode encontrar opiniões diferentes sobre o mesmo tipo de assunto – opções não são consistentes, apenas convenientes. Uma opção é normalmente apresentada como um mecanismo de equilíbrio para o jogo (suponha que os investigadores estejam sendo acompanhados por um policial em "O Lunático"), ou é uma ideia que pode trazer mais realismo ou um detalhe interessante mas que pode também retardar o jogo ou deixá-lo desajeitado.

A Assombração

Mais pessoas têm jogado esta aventura de *Chamado de Cthulhu* do que qualquer outra. Com o título de "A Casa Mal-Assombrada" ela tem sido incluída no livro desde a sua primeira edição. Para muitos, ela foi a sua primeira aventura de Cthulhu. A maioria das pessoas que conhecem o jogo se lembram de terem ficado desconcertadas por ela. Seu título foi mudado para evitar confusão com outra aventura em outro livro e para encorajar antigos guardiões a revisitarem a aventura.

"A Assombração" é recomendada para investigadores iniciantes. Guardiões podem tornar o tom mais sombrio ou mais leve, ajustando os danos e o motivo de Corbitt: ele oferece um verdadeiro desafio, e um ou mais investigadores podem morrer facilmente em sua mão.

O *Liber Ivonis* não é a peça central, e pode ser retirado se o guardião estiver despreparado para introduzir os Mitos ou um livro dos Mitos.

O ano é 1920, mas esta aventura poderia acontecer em qualquer era. O local é Boston, Massachusetts, mas poderia ser em qualquer lugar que o guardião desejar.

Os mapas de *Chamado de Cthulhu* são normalmente feitos à mão, e não são realizados com precisão. Os referenciais mostrados são importantes, mas distâncias exatas e ângulos não são. Isso se deve em parte porque se espera que o guardião ou um jogador desenhe as plantas do local e em parte porque as armadilhas descritas pelo guardião em *Chamado de Cthulhu* são intelectuais e emocionais, e não armadilhas físicas que estão camufladas à espera de serem ativadas por um movimento errado.

Para estender o jogo, aumente o início da aventura, caracterize o senhorio, as negociações com os investigadores e o processo de descobrir as pistas. Para diminuir o tempo do jogo, traga os investigadores diretamente para a casa Corbitt. Quase todos os cenários de Cthulhu começam com o acúmulo de evidências. O guardião pode querer avisar os investigadores mais novos sobre isso se eles não se arriscarem a coletar pistas e conduzir entrevistas. Esta aventura deve demorar uma sessão para ser completada.

Estude os poderes de Corbitt e utilize-os com sabedoria. Muito da graça do guardião neste cenário vem do desconcertante evento no aposento #3 no segundo andar.

Informações para Guardião

O corpo de Walter Corbitt está enterrado no porão da casa. A sua mente ainda vive, está ciente dos eventos que ocorrem dentro da casa e tem influência sobre certas partes da casa. Corbitt conhece a magia dos Mitos que preserva a sua identidade e o permite animar o seu corpo depois da morte. Ele algumas vezes vampiriza ou então ataca de outra forma os atuais inquilinos da casa, os afasta ou destrói aqueles que descobrem seu segredo. Para resolver o mistério apresentado a eles, os investigadores devem aprender sobre Corbitt. Ele vai descobrir sobre os investigadores e vai tentar enganá-los sobre a casa. Se falhar, ele vai tentar assassiná-los.

O Problema

Um senhorio pede aos investigadores para examinar a velha casa dos Corbitt no centro de Boston. O antigo inquilino estava envolvido em uma tragédia, e o dono deseja entender o mistério que aconteceu na casa e dar um fim ao assunto. Ele se oferece para reembolsar os personagens pelo tempo gasto e pelos problemas.

Como o senhorio soube sobre os investigadores, o que ele vai pagar, e mesmo o modo como ele expõe o problema podem ser negociados entre guardião e jogadores.

Se não tiver outra ideia, tente o seguinte. (1) O primo do senhorio era amigo de um dos investigadores na universidade – o investigador que tiver algum interesse em mistérios e ocultismo. O primo fez a recomendação. (2) O senhorio oferece aos investigadores $20 por dia no total, com um bônus de $ 100 quando eles provarem que o seu imóvel está seguro.

(3) O senhorio quer que os investigadores o assegurem de que ele pode alugar o imóvel novamente sem que aconteça uma nova tragédia.

O senhorio dá aos investigadores as chaves, o endereço e $50 em dinheiro adiantado. O resto é por conta deles.

O Que Aconteceu

A família Macario se mudou para a casa em 1918. Um ano depois de se mudar, o pai teve um sério acidente e logo depois ficou violentamente insano. Ele foi internado. No último mês, a mãe ficou louca. Ambos murmuravam sobre uma assombração com olhos penetrantes. Eles falavam de eventos inexplicáveis na casa e se recusavam a entrar em um dos quartos no segundo andar. O senhorio sabia dos rumores de que a casa seria assombrada antes comprá-la, mas o imóvel era uma barganha boa demais para resistir. O senhorio quer que os investigadores acabem com os rumores e com as suas dúvidas ou então exorcizem a assombração.

Informação ao Jogador

Agora que os jogadores podem fazer o que eles quiserem. Agindo como o senhorio, o guardião deve responder perguntas suficientes para dar a eles uma base para a investigação, mas o senhorio nunca viu a assombração ou nenhum evento estranho na casa, e ele não sabe o que os Macario teriam visto. Se os jogadores não conseguirem concordar sobre o que fazer, eles podem rolar dados para resolver o conflito. As evidências no resto desta subseção estão organizadas na mais provável ordem de encontro durante a investigação.

Se os jogadores optarem por enviar os investigadores para a casa Corbitt imediatamente, advirta-os contra essa ação, mas deixe que eles escolham o seu caminho.

A Família Macario

Marido e esposa estão internados no Sanatório Roxbury, há alguns quilômetros de distância de Boston. Vittorio ainda está um tanto louco, e a entrevista, enquanto ele resmunga encolhido, é infrutífera. Gabriela está consciente e acessível, embora o guardião deva cortar logo a entrevista com ela, uma vez que as perguntas a deixam bastante agitada.

A senhora Macario tem pouco a dizer. Uma presença maligna vive na casa, um ser sobre o qual ela odeia pensar. Algumas vezes à noite ela acordava e encontrava com ele debruçado sobre ela. Quando aquela presença estava furiosa, ela podia arremessar pratos ou outros objetos pelo quarto. Odiava principalmente seu marido, Vittorio, e se concentrava nele. O guardião pode responder mais perguntas, mas ela é incapaz de dar informações mais específicas. Logo depois de os investigadores terem visitado a casa, o guardião pode deixar a senhora ser mais precisa e acessível.

Os dois filhos do casal estão sendo cuidados pelos seus parentes em Baltimore. Os investigadores podem visitá-los, mas eles não sabem de nada exceto que eles sentem falta de seus pais e que, na sua antiga casa, eles sempre sonhavam com um estranho com olhos penetrantes.

Matérias de Jornal

Com um rolamento bem-sucedido de Ideia, um dos investigadores pode sugerir o uso da hemeroteca (arquivo de recortes) do *Boston Globe*, um jornal diário de boa reputação. Se forem em grupo, os investigadores vão precisar de um sucesso no rolamento de Lábia ou Persuadir para entrar, uma carta de referencia do escritório do prefeito ou uma ligação de um dos editores do jornal autorizando a entrada deles.

Os recortes estão arquivados por endereço. As histórias sobre os Macario são breves e não trazem muita informação: o *Globe* reportou os fatos da forma como os investigadores os conhecem.

Além disso, existe uma matéria especial de 1918 que nunca foi publicada. Ela afirma que em 1880, uma família de imigrantes franceses se mudou para a casa, mas fugiu de lá após uma série de acidentes violentos que levou à morte de familiares e a três crianças aleijadas. A casa permaneceu vazia por muito tempo depois disso.

Algumas vezes, fac-símile de matérias de jornal estão disponíveis na aventura como Recurso.

Em 1909, outra família se mudou para a casa, e adoeceu imediatamente. Em 1914, o irmão mais velho enlouqueceu e se suicidou com uma faca de cozinha, e a família, inconsolada, mudou-se. Em 1917, uma terceira família alugou a casa, mas eles se mudaram imediatamente, logo depois que todos adoeceram ao mesmo tempo.

Se um investigador conseguir flertar com o bibliotecário (ou bibliotecária) com sucesso (rolamento de APAx3 ou Crédito), ele revela que os arquivos do *Globe* só começam a partir de 1878, já que um incêndio

naquele ano destruiu os arquivos antigos. A casa dos Corbitt pode ter sido mencionada antes dessa época.

A Biblioteca Central

Esta valorosa instituição tem muitos itens interessantes guardados, mas os investigadores precisam rolar em separado a habilidade Pesquisar Biblioteca para encontrar cada um dos seguintes itens.

- Em 1835, um comerciante rico construiu a casa, mas imediatamente ficou doente e a vendeu para o Sr. Walter Corbitt.
- Em 1852, Walter Corbitt é processado pelos vizinhos, que fizeram uma petição para forçá-lo a deixar a área "em consequência de seus péssimus [sic] hábitos e comportamento agourento".
- Evidentemente Corbitt ganhou o processo. Seu obituário, de 1866, afirma que ele ainda vivia no mesmo lugar. Ele também fala sobre um segundo processo que estava sendo movido para impedir Corbitt de ser enterrado em seu porão, como estava escrito em seu testamento.
- Nenhuma informação sobre o resultado do segundo processo pode ser encontrada.

Cada item está em um jornal diferente e leva quatro horas para ser encontrado.

Arquivo Público

Com um rolamento bem-sucedido de Pesquisar Biblioteca, os registros do fórum mostram que o executor do testamento de Walter Corbitt era o Reverendo Michael Thomas, pastor da Capela da Contemplação & Igreja de Nosso Senhor Provedor de Segredos. O registro de igrejas (também disponível no Arquivo Público) mostra que a Capela da Contemplação fechou em 1912.

Se os investigadores pensarem em procurar pela Capela da Contemplação nos registros criminais, eles vão encontrar referências de ações contra a igreja em 1912, mas os registros não estão presentes no Arquivo. Se os investigadores forem corteses com o atendente, ele explica que crimes sérios são mantidos na corte do condado ou nas cortes estadual ou federal. Um rolamento de Direito bem-sucedido indica a mesma coisa. Os registros de oficiais que participaram na prisão ou apreensão estão arquivados na Delegacia Geral de Polícia.

Fórum; Delegacia Geral de Polícia

As habilidades Direito, Crédito ou Lábia podem ser usadas para se obter acesso aos registros. Eles descrevem uma batida policial secreta à Capela da Contemplação. A incursão da polícia baseou-se em depoimentos que afirmavam que membros da igreja eram responsáveis pelo desaparecimento de crianças na vizinhança. Durante a batida, três policiais e dezessete membros do culto foram mortos por armas ou fogo. Registros da autopsia são singularmente mal detalhados e com pouca informação, como se o legista não tivesse realizado os exames.

Apesar da prisão de 54 membros da igreja, todos foram liberados, exceto oito. Os registros sugerem que houve uma intervenção ilegal no processo por parte de oficiais locais importantes, oferecendo uma explicação para o fato da história sobre o tiroteio – a maior ação criminal na história da cidade – nunca ter aparecido nos jornais.

O Pastor Michael Thomas foi preso e condenado a 40 anos de prisão por conta de cinco assassinatos em segundo-grau. Ele fugiu da prisão em 1917 e saiu do estado.

A Vizinhança

Muitas das pessoas que viviam na área antes da Primeira Guerra Mundial se mudaram ou morreram. Escritórios novos e lojas substituíram as casas do século XIX, e a casa de Corbitt, com um jardim mal cuidado na frente de seu pátio, é a única residência no quarteirão. Os investigadores encontram o Sr. Dooley, um dono de banca de jornal, que se lembra vagamente da área. Ele pode mostrar onde a Capela da Contemplação ficava, a alguns poucos quarteirões de distância.

A Capela da Contemplação

O que restou está no final de uma rua tortuosa e suja. As ruínas estão tão desgastadas e tão repletas de grama que o entulho de pedra cinza parece muito mais com pedra natural do que a antiga fundação e muros. Os investigadores passam sobre uma parede caída que possui símbolos pintados de branco, aparentemente feitos há pouco tempo – três "Y", formando um triangulo de tal forma que parte de cima de cada um dos "Y" toque os outros dois. No centro dos três "Y" está pintado um olho. Quando os investigadores se aproximam do sinal, eles começam a sentir um formigamento na testa,

como uma dor de cabeça, mas não muito forte. Enquanto eles permanecerem próximo à capela, eles continuam a sentir a irritação, e finalmente sentem vontade de deixar a área o mais rápido possível. Quando eles saem de lá, a irritação para.

Abaixo se encontra uma imagem do símbolo. Mostre-o para os jogadores.

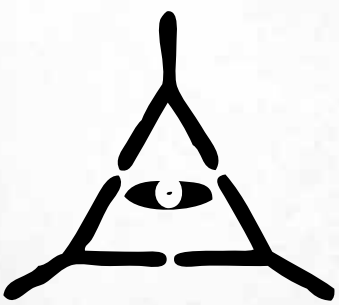
Fazendo a ronda na capela, eles encontram muitos blocos de granito, madeira apodrecida e meio queimada e lixo antigo. Em algum momento, eles percebem que a terra em que eles se encontram está cobrindo uma tábua de assoalho enfraquecida: peça para tirarem no D100 o valor da DESx4 ou menos. Aqueles que fracassarem no rolamento falham em se segurar em algo quando sentem o chão rachando. Eles caem no porão de uma altura de três metros. Cada investigador que falhou perde 1D6 pontos de vida.

Essa parte do porão foi isolada do resto, e o acesso a ela era por uma escada separada, agora enterrada por uma tonelada de entulhos. Ali dentro estão dois esqueletos vestidos com pedaços de uma túnica de seda. São aparentemente cultistas que se esconderam e pereceram no fogo.

Além disso, na sala há um armário com registros mofados da igreja. Em um certo momento (com um rolamento bem-sucedido de Pesquisar Biblioteca) um diário das atividades do culto afirma que Walter Corbitt foi enterrado no porão de sua casa "de acordo com os desejos dele e d'Aquele que Aguarda na Escuridão"

Acorrentado a uma escrivaninha apodrecida está um enorme livro encadernado em pele humana – um rolamento de Medicina ou de EDUx3 revela isso. Trata-se de uma cópia do *Liber Ivonis*, escrito à mão em Latim, mas apodrecido e carcomido por traças a ponto de várias partes não serem mais legíveis. Seus valores foram modificados para 1D2/1D4 pontos de Sanidade, +5% de Mitos de Cthulhu, sem nenhum feitiço completo.

Recurso: Símbolo na Capela



A Velha Casa de Corbitt

Casa e Terreno: o bangalô de tijolos se esconde em meio aos prédios de escritórios maiores e mais novos. A casa fica de frente para a rua. Na parte de trás, as plantas estão grandes e há um caramanchão meio caído. Existe um acesso para a parte de trás da casa em cada um dos lados da residência.

Estudando a casa, o observador fica impressionado pela forma como ela parece se esconder nas sombras das construções e como as cortinas brancas nas janelas escondem tudo o que está lá dentro. Investigadores que já tenham passado por eventos misteriosos ou de ocultismo anteriormente sentem um mau pressentimento, mas não são capazes de apontar nenhuma evidência para sustentar o que sentem.

A porta da frente está trancada com uma fechadura simples. Mais quatro ferrolhos fecham a porta por dentro. Todos os ferrolhos parecem ter sido acrescentados nos últimos dois anos. Se os investigadores pensarem em testar as janelas que dão para o primeiro andar, eles descobrem que todas elas foram bloqueadas com tábuas.

Primeiro Andar

Estude a planta apresentada

Aposento 1: uma despensa, cheia de caixas e ferro-velho, como tanques de água enferrujados e velhas bicicletas. No canto direito da despensa há um armário fechado. Se forçado a abrir, são encontrados três livros, sendo eles os diários de W. Corbitt, um dos antigos habitantes da casa, como o endereço na guarda do livro atesta.

O diário de Corbitt está em um inglês comum, embora algumas vezes contenha estruturas estranhas. Os três volumes levam um total de dois dias para serem lidos, acrescentam +4% de Mitos de Cthulhu e custam 1D4 pontos de Sanidade. Eles descrevem os vários experimentos de ocultismo de Corbitt, incluindo uma conjuração e outras magias, e claramente descrevem a técnica para Convocar/Aprisionar Rastejador Dimensional (*consulte o Grimório para mais informações sobre esse feitiço*). Nenhum outro feitiço existe no diário. Esse feitiço leva 2D6 semanas para aprender depois que os diários são lidos, o que é tempo demais para ser útil nesta aventura.

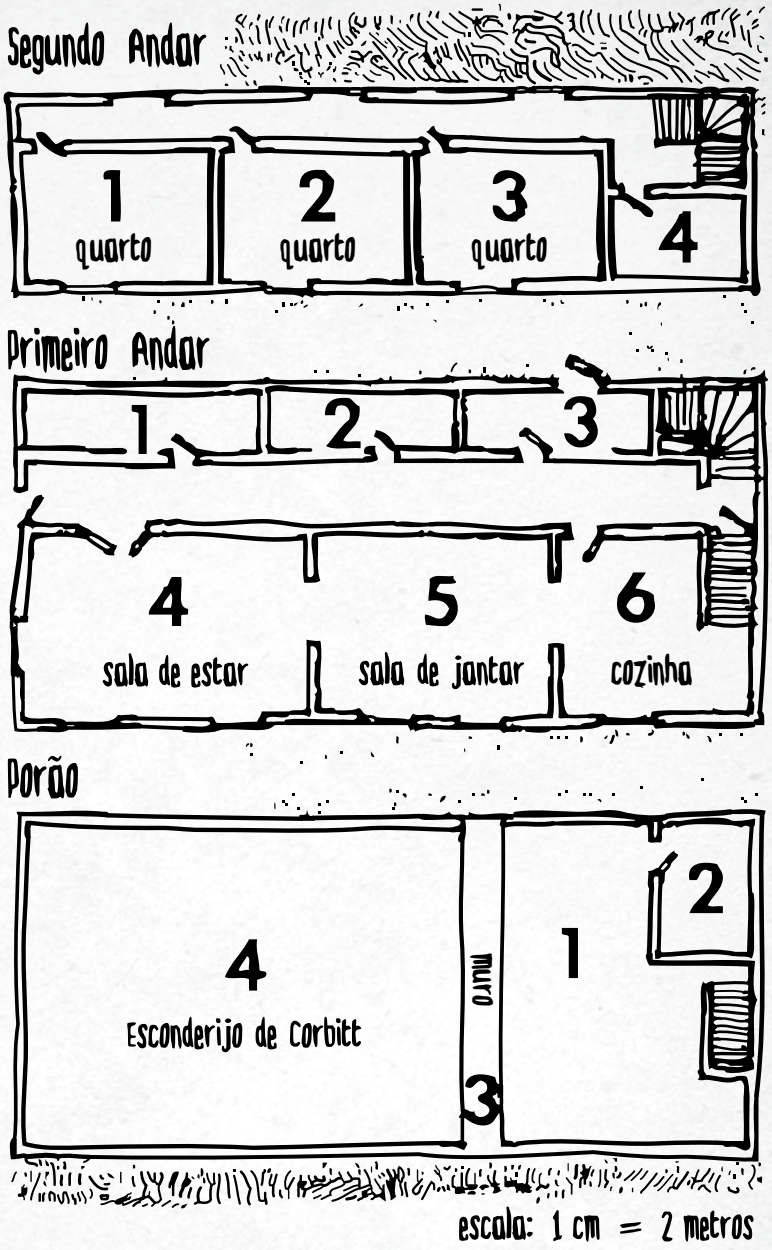
Aposento 2: uma segunda despensa, contendo em sua maioria mobília quebrada e outros itens que podem ser quebrados para queimar no fogão a lenha.

Aposento 3: o quarto onde são pendurados sobretudos, galochas, chapéus e guarda-chuvas. Muitos sacos de carvão mineral para a lareira da sala de estar estão aqui. Um rolamento bem-sucedido de Ideia significa que o investigador percebe que a porta ao lado está barrada por três parafusos e duas fechaduras.

Aposento 4: a sala de estar. Ela contém um mobiliário convencional com rádio, sofá, cadeiras acolchoadas e prateleiras carregadas de quinquilharias. Um rolamento bem-sucedido de Ideia significa que o investigador nota a grande quantidade de cruzes, imagens da Virgem e outros artefatos Católicos.

Aposento 5: a sala de jantar, completa com uma grande mesa de mogno, um aparador embutido e sete cadeiras. Três lugares estão servidos e intactos. Uma sopa de arroz apodrece em uma terrina.

Aposento 6: uma cozinha convencional, com uma geladeira, um fogão e forno à lenha, e uma despensa escassa. Alguns dos alimentos ainda são comestíveis – há uma sopa e carne em conserva, arroz, muitas massas e algumas garrafas de vinho caseiro. O que não estragou foi comido pelos ratos, a julgar pelos rastros deixados.



Segundo Andar

Aposento 1: um quarto comum, com uma cama de casal, prateleira de livros e janela, aparentemente o quarto de Vittorio e Gabriela. Há mais cruzes aqui, e um rosário e breviário se encontram sobre um criado-mudo ao lado da cama.

Aposento 2: duas pequenas camas, brinquedos, armários e figuras de aviões e cowboys mostram ser o quarto das crianças.

Aposento 3: ele possui uma cama sem colchão, molas de colchão e um armário vazio. Embora pouco usado, este quarto parece como os outros dois quartos. Este já foi o quarto do velho Corbitt. Ele ficou aqui por tanto tempo que a sua influência psíquica ainda subsiste, e ele é capaz de fazer certos feitos neste aposento. Quanto ele faz alguma coisa, um cheiro horrível se manifesta – um claro sinal dos Mitos.

- Ele pode gerar barulhos altos de pancadas que emanam deste aposento. Esses barulhos podem ser ouvidos de qualquer lugar da casa.
- Ele pode formar uma poça de sangue (tirado dos ratos que ele destruiu) no chão, ou gotejar o sangue do teto ou das paredes.
- Ele pode criar o som de arranhões ou bater a janela e a porta.
- Ele pode jogar a cama a uma boa velocidade, rápido o bastante para acertar com um golpe forte qualquer coisa dentro do aposento.

Embora Corbitt a princípio escolha não se revelar, se os investigadores parecerem determinados a descobrir os segredos da casa, então Corbitt tentará convencê-los de que este aposento é o centro da perturbação psíquica. Para isso, ele usa as poças de sangue e os barulhos.

Se os investigadores não estiverem convencidos, Corbitt tenta atraí-los para o quarto e então tentará matá-los, primeiro atraindo o investigador para a janela fazendo-a chacoalhar, e, em seguida, fazendo com que a cama se mova rapidamente, acertando o investigador e jogando-o pela janela. O vidro quebrado e a queda custam à vítima 2D6 pontos de vida.

Aposento 4: pia, banheira e uma privada com uma caixa d'água no alto. Toalhas e outros produtos comuns para uma família de quatro pessoas ainda se encontram no banheiro. A banheira está cheia de água suja, alimentada por uma torneira gotejante que não pode ser completamente fechada.

O Porão

Aposento 1: a porta para o porão tem uma fechadura e três ferrolhos, podendo ser aberta apenas do andar térreo. Abaixo se encontra o espaço principal do porão. A escada está mal conservada, e Corbitt desligou a eletricidade do porão na caixa de fusível que se encontra na cozinha. Cada investigador deve passar em um rolamento de DESx7 ou menos, ou perde 1D6 pontos de vida ao cair da escada.

No quarto menor há ferramentas dispersas, canos, lenha, pregos, parafusos, etc. As paredes são feitas de tijolos. A parede em frente (#3) é de madeira, como também são as paredes do quarto embaixo da escada (#2).

A Faca Flutuante: no aposento 1, se um investigador procurar entre as coisas e passar em um teste de Localizar, ele encontra uma faca antiga com uma bainha ornamentada cuja lâmina está coberta com uma estranha camada de ferrugem. Esta é a adaga mágica de Corbitt, e a ferrugem é, na verdade, o sangue seco de suas vítimas. Corbitt pode fazer sua faca flutuar no ar e tentar esfaquear alguém. Cada tentativa custa 1 ponto de magia a Corbitt; ele pode fazer um ataque por rodada, e sua chance de acertar é igual ao seus pontos de magia atuais x5 ou menos em 1D100. Uma vez que a faca se move magicamente, e não utiliza a FOR de Corbitt, não acrescente o seu bônus no dano para um ataque bem-sucedido.

Um investigador pode tentar aparar a faca com uma tampa de lata de lixo (chance básica de 30%) - nada mais no quarto é adequado. Ver a faca atacar dessa forma custa a cada um dos investigadores 1/1D4 pontos de Sanidade.

Um investigador pode tentar agarrar a faca no ar (ele deve fazer um rolamento de um valor igual ou menor que sua DES em 1D100). Se o investigador con-

seguir, compare a sua FOR contra os pontos de magia atuais de Corbitt. Se Corbitt ganhar, a faca escapa e o investigador perde 1 ponto de vida cortando as mãos. A disputa custa outro ponto de magia para Corbitt.

Aposento 2: um espaço para armazenamento de carvão, agora vazio. A porta do escorregador por onde entrava o carvão foi fechada com pregos.

Aposento 3: o muro oposto à escada é feito de placas de madeiras. Se elas forem quebradas ou removidas, se torna visível um espaço de altura baixa entre duas paredes de madeira. Um fedor emana dos ratos que têm um ninho aqui. Se os investigadores não derem espaço para eles fugirem, os ratos atacam quem tentar explorar o espaço. Há seis ninhadas de ratos. O capítulo "Bestas e Monstros" deste livro contém notas e atributos para elas.

Gravadas na parede interna estão as palavras "Capela Da Contemplação", mas a forma irregular e os arranhões só são notados com um rolamento bem-sucedido de Localizar. Se os investigadores quebrarem a parede, eles vão poder passar para o Aposento 4.

Aposento 4: este é o esconderijo de Corbitt, ele se encontra imóvel e aparentemente morto em um catre no centro do quarto. Ele é descrito na subseção "Corbitt" logo abaixo. O chão é de terra e há uma mesa no canto sudoeste com alguns papeis enrolados. Eles se desmancham caso sejam tocados. O que os investigadores conseguem ver se parece com um horóscopo. Se eles recuperarem ou fotografarem o material, o guardião deve revelar sua verdadeira natureza em uma aventura posterior.

Corbitt precisa de 2 pontos de magia para mover o seu corpo por cinco rodadas de combate, então ele reluta em se mexer, a menos que seja ameaçado. Então ele se levanta do catre, custando 1/1D8 pontos de Sanidade para todos que o verem, e ataca.

Enquanto ainda no catre, ele pode decidir lançar feitiços, se ele ainda não fez essa ação.

Conclusão

Se os investigadores resolverem o mistério e derrotarem Corbitt, o senhorio prontamente pagará os

personagens. Se eles afirmaram a ele que nada estava errado, ele passará uma noite na casa para ter certeza, e será morto esfaqueado no porão pela adaga mágica de Corbitt. Os investigadores devem então provar que a casa é assombrada para se livrarem da acusação de assassinato.

Recompensas

Se Corbitt for encontrado e destruído, cada investigador que participou do combate ganha 1D6 pontos de Sanidade.

Pendurada no pescoço de Corbitt se encontra uma gema negra presa em uma corrente. Se a pedra for puxada por um investigador, ela se dissolve na mão do investigador e acrescenta 1 ponto de POD para a sua característica. Essa pedra mágica ajudou a alimentar o poder de Corbitt após a sua morte.

Os investigadores podem pegar para si o *Liber Ivonis* danificado da Capela. Use as estatísticas apresentadas na aventura.

Finalmente, o senhorio os paga pelos seus serviços.

Extensão

O guardião deve ter notado os símbolos recém-pintados nas ruínas da Capela, assim como a evidência de encobrimento após a batida policial em 1912. São conexões disponíveis para o que pode ser uma conspiração maior e que pode retornar mais tarde a qualquer momento.

Sobre W. Corbitt

Ele é deformado, aparentando ser desajeitado, uma figura encarquilhada de cerca de um metro e oitenta de altura, magro e nu, com um olhar terrível e um nariz aquilino. Ele perdeu todo o cabelo, e sua gengiva retraída faz com que seus dentes pareçam maiores do que são. Ele emana um forte cheiro doce, revoltante tal qual milho apodrecido. Ele pode ser silencioso no início, mas, com o tempo, seria mais convincente fazer ele rosnar, urrar, gargalhar ou zombar. Ele não respira.

Corbitt não é realmente um vampiro, nem qualquer outro monstro conhecido – ele é um feiticeiro no processo de se transformar em alguma coisa inteiramente inumana.

A luz do sol lhe causa dor, assim como o brilho o incomoda. A luz do sol também poderia matá-lo, mas essa decisão cabe ao guardião. Embora ele beba sangue para se alimentar, ele poderia comer cenouras – mas beber sangue é mais divertido.

Seu feitiço de Proteção À Carne funciona como no Grimório, mas descreva seu efeito assim: balas e golpes apenas tiram pequenos pedaços de seu corpo, fazendo com que ele pareça mais horripilante. Outros feitiços de Proteção À Carne podem funcionar de formas diferentes.

Sua pele seca e dura é invulnerável enquanto o feitiço durar. Se o dano for maior que a armadura, seus pontos de vida diminuem normalmente. Ele nunca se cura. Chegando a zero pontos de vida, Corbitt se despedaça em pó e nunca mais volta.

Com a sua versão do feitiço Dominação, Corbitt pode mentalmente confundir a mente de um investigador por vez, desde que o alvo esteja fisicamente na casa. Isso custa 1 ponto de magia a Corbitt, e ele deve fazer um teste de resistência na Tabela utilizando o seu POD contra o da vítima. Se Corbitt vencer, o alvo fica atordoado por 2D3 rodadas de combate (guardiões, notem que esse valor é diferente do feitiço Dominação no Grimório). Enquanto atordoada, a vítima está sujeita aos comando telepáticos de Corbitt. Ela não vai cometer atos suicidas, mas pode tentar matar, agir de forma idiota ou perigosa para si mesma (como tentar engolir uma faca de açougueiro). Ao acordar, a vítima não se lembra do que aconteceu.

WALTER CORBITT, Morto-Vivo Demoníaco

FOR 18	CON 22	TAM 11	INT 16	POD 18
DES 7	APA 1	EDU 16	SAN 0	PV 17

Bônus no Dano: +1D4.

Arma: Adaga Mágica Flutuante, pontos de magia x5%, dano 1D4+2 (sem bd)
Garras* 50%, dano 2D3 +bd

** O ferimento das garras traz sérios riscos de doença. Um dia depois, a vítima começa a delirar e permanece nesse estado por 30-CON dias, recuperando-se no final desse tempo caso tire no D100 um valor igual ou menor que a sua CONx5. Se falhar, ela perde 1D3 de CON e continua a delirar por 30-CON dias; o processo se repete até o investigador se recuperar ou morrer. A CON perdida não é recuperada.*

Feitiços: Convocar/Aprisionar Rastejador Dimensional, Dominação, Proteção À Carne.

Artefato Mágico: adaga flutuante.

Habilidades: Enganar 64%, Escutar 60%, Furtividade 80%, Mentir 72%, Mitos de Cthulhu 31%, Ocultar 30%.

Perda de Sanidade: 1/1D8 pontos de Sanidade ao vê-lo se mover.

O Limite da Escuridão

Para esta aventura, são necessários no mínimo quatro investigadores. Os novos investigadores podem ainda não se conhecer; esta aventura apresenta-se como uma oportunidade de se conhecerem e se tornarem amigos e aliados para lutarem contra as forças da escuridão. A aventura começa em Arkham, Massachusetts, em 1928. O guardião deve se sentir livre para alterar os locais, datas, nomes, ou qualquer outra coisa que desejar. Poucas coisas na aventura são difíceis de adaptar para a década de 1890 ou para os dias atuais. Assume-se que os personagens dos jogadores vivem próximos a Arkham.

Eles são chamados para o leito de um moribundo no hospital, Rupert Merriweather, um velho cavalheiro que está sucumbindo rapidamente ao câncer. Os investigadores são seus amigos, parentes, antigos alunos e colegas. A exatidão do relacionamento de cada um dos investigadores deve ser decidida antes pelo guardião e pode envolver alguma ligação íntima e uma razão para confiança. Cada um dos investigadores recebe uma mensagem urgente, ou então um telefonema, telégrafo ou mensageiro. Eles descobrem que Rupert está confinado no hospital St. Mary na cidade de Arkham e deseja que eles o visitem amanhã de tarde – uma quinta-feira – à uma da tarde.

Rupert Merriweather

O hospital St. Mary esta localizado na região central de Arkham, bem ao lado da Universidade Miskatonic. O guichê de informações no lobby central mostra o caminho para o quarto particular de Merriweather, no terceiro andar. Os investigadores encontram a porta do seu quarto aberta e dois outros visitantes próximos à cama – sua esposa aflita, Agnes, de 62 anos, e seu filho sarcástico e tolo, Bertrand, de 33 anos.

Com uma voz sussurrante, Rupert apresenta cada um dos investigadores a sua esposa e seu filho. Depois que algumas palavras agradáveis são trocadas, Rupert pede à sua esposa triste e ao seu filho suspeito para deixá-lo sozinho por um momento com seus amigos. Depois de ter certeza que a porta está fechada, Rupert revela o motivo do chamado.

Um Segredo Sombrio

Durante sua adolescência, diz o velho, ele e alguns companheiros de estudos se envolveram no que acreditavam ser uma exploração inocente do ocultismo. Liderados pelo companheiro um pouco mais velho, chamado Marion Allen, os seis amigos compraram uma fazenda antiga há alguns quilômetros a oeste de Arkham, próxima a vila de Ross's Corners. Lá eles poderiam conduzir suas sessões espíritas e outras pesquisas mediúnicas em particular. O resultado inesperado de seu último experimento foi a invocação de alguma força maligna para este mundo. Em vez de tentarem se desfazer da coisa, os jovens abandonaram a velha casa, confiantes de que a magia que trouxe o mal a este mundo iria mantê-lo confinado à casa. No entanto, o feitiço que aprisiona o ser à casa dura apenas enquanto aqueles que o lançaram estiverem vivos. Rupert Merriweather é o último do grupo e teme que, após a sua morte, a coisa se libertará e destruirá a região.

Rupert aponta com dificuldade para uma inofensiva caixa metálica no criado mudo ao lado da cama. "Levem a caixa", ele fala em voz baixa e áspera. "Toda a ajuda que eu posso oferecer se encontra dentro dela. Vocês devem encontrar uma forma de enviar aquela coisa de volta pra onde ela veio. Vo-

cês precisam se certificar de que isso será feito. Façam isso por mim".

Assim que um investigador pegar a caixa, mas antes que ele possa abri-la, o enfermo Rupert é sufocado por um repentino espasmo. Ele se debate, geme, e então tosse uma enorme quantidade de sangue – que espirra em todos os investigadores que estiverem próximos ao criado mudo – e então entra em coma. Todos os investigadores presentes devem fazer um rolamento de Sanidade, perdendo 0/1 ponto, dependendo do sucesso ou falha. Alguém deve chamar um médico.

O quarto fica logo cheio de internos, enfermeiras, a preocupada esposa e o filho de Rupert. Durante isso tudo, é pedido aos investigadores que se retirem. Apesar dos esforços do hospital, Rupert morre depois de uma hora.

O Conteúdo da Caixa

Os investigadores provavelmente vão examinar o conteúdo da caixa. No interior, eles encontram um envelope amarelado contendo a escritura de uma casa e a sua chave, uma pequena caixa de ouro em forma de sarcófago toda ornamentada com desenhos antigos, e um pequeno diário encadernado em couro. O documento e a chave são para a fazenda próxima a Ross's Corners.

A caixa ornamentada abre facilmente, mas está vazia. Um rolamento bem-sucedido de História ou Arqueologia identifica os hieróglifos que decoram a caixa como sendo egípcios, do Império Médio, no entanto, o que está grafado no *interior* da tampa é diferente e não é totalmente egípcio. Se um investigador conseguir passar no teste de Língua Egípcia, ele recebe o Recurso #4, uma tradução do que está escrito no lado de fora da caixa. Em cerca de uma semana, uma tradução pode ser realizada usando os dicionários e gramáticas na Biblioteca da Universidade Miskatonic, ou os investigadores podem procurar por um estudante na universidade que possa ajudá-los, talvez de graça ou por um pequeno pagamento.

Um rolamento bem-sucedido da habilidade Ocultismo informa que as estranhas escrituras no interior da caixa se parecem com escritos atribuídos por certos estudiosos em ocultismo ao continente perdido de Mu, no Pacífico. Essas inscrições não podem ser traduzidas e permanecem um mistério nesta aventura. Talvez o seu significado seja descoberto em uma próxima aventura.

O pequeno diário é um registro das atividades da Irmandade Sombria na antiga fazenda na estrada Boone. Mais informações sobre o assunto se encontram abaixo.

O Que Vem Depois?

No final da tarde, Rupert Merriweather está morto. Os investigadores podem fazer o que eles desejarem, mas certamente um deles vai querer ler o diário de Rupert. Outros podem se colocar no comando da pesquisa. A Biblioteca de Miskatonic fica aberta durante a noite em dias de semana: para saber o que pode ser pesquisado, consulte a subseção "Pesquisa", logo abaixo.

Se os investigadores falarem com a viúva e o filho de Merriweather no hospital, eles descobrem logo que nenhum dos dois sabe sobre os antigos experimentos de Merriweather, nem mesmo sobre a existência da fazenda.

A investigação sobre a doença de Merriweather revela que ele sofria de câncer. Embora mortal, nada sobre a doença foi estranho, como um rolamento bem-sucedido de Medicina pode confirmar.

Nem o filho, nem a viúva possuem algum outro propósito nesta aventura. No entanto, eles estão disponíveis caso o guardião precise introduzir novas evidências ou motivações no enredo. Agnes Merriweather, enquanto estava mexendo nos papéis de seu marido, pode ter encontrado uma evidência ou uma pista vital que pode ajudar os investigadores

caso eles estejam se sentindo um pouco perdidos na investigação. A Senhora Merriweather pode entregar qualquer material pessoalmente na fazenda. Tenha em mente que ela possui um coração fraco, e a exposição a um choque ou horror pode custar a sua vida.

Bertrand, o único filho de Merriweather, pode optar por exigir o conteúdo da caixa entregue aos investigadores – ou então pode aparecer mais tarde na fazenda, acompanhado por um advogado, exigindo que eles deixem o imóvel. Os investigadores não têm nenhum direito legal sobre a propriedade, nem terão facilidade em provar que Rupert Merriweather deu-lhes instruções especiais e a caixa antes de morrer. Assim, seria melhor que o clímax da aventura acontecesse antes que o jovem Merriweather consiga ajuda de um xerife armado para afastar os intrusos de seu imóvel. Uma acusação de invasão não seria algo sério, mas pode gerar repercussões se os investigadores se recusarem a sair, ou atacarem, ou ameaçarem o herdeiro por direito.

Se o guardião achar necessário, um(a) enfermeiro(a) ou assistente hospitalar pode aparecer para ajudar os investigadores. Essa pessoa testemunhou um pesadelo estranho e recorrente que assombrou o moribundo Rupert. O sonho pode ser obscuro, mas alguns elementos nele podem dar uma pista aos investigadores.

O Diário

Encadernado em couro negro, as anotações do diário são de junho de 1881 a março de 1882. Embora a tinta esteja desaparecendo, não é necessário um rolamento de Inglês para compreendê-lo, é necessário apenas quatro horas para lê-lo. A leitura do volume custa ao leitor 1D2 pontos de Sanidade e acrescenta 1% para a sua habilidade Mitos de Cthulhu.

- Um grupo de amigos, que jocosamente se chamavam de Irmandade Sombria, realizou os seus primeiros encontros no início da primavera de 1881. Rupert Merriweather tornou-se o escrivão. Os membros eram seis, incluindo Marion Allen, o fundador e líder nomeado.
- Em junho de 1881 eles compraram uma velha fazenda nos arredores de Ross's Corners, um local onde eles poderiam realizar seus experimentos com privacidade. Apresentando-se como uma fraternidade de estudantes de literatura, eles limparam e mobiliaram o local, enquanto Marion Allen entalhava sinais especiais de proteção sobre as portas e janelas de madeira. Naquela época, os outros acharam graça de tais precauções.
- Vários experimentos, tentativas inocentes e aparentemente ineficientes de contatar o mundo espiritual, são detalhados.
- Uma anotação de fevereiro de 1882 informa sobre a aquisição de um artefato por Marion Allen, possivelmente Egípcio, descrito como um pequeno sarcófago de ouro com uma tampa presa em dobradiças. No interior estava um pedaço grande de âmbar com um espécime desconhecido de artrópode no seu interior. Allen estava entusiasmado. A caixa correspondia à descrição de uma referência que ele encontrou em um livro na Biblioteca da Universidade Miskatonic.
- Allen diz que em outro livro, um grande tomo em Latim intitulado *De Vermiis Mysteriis*, se encontra uma explicação de alguns possíveis poderes da caixa. O pequeno animal no interior do âmbar contém um espirito amigável e guia para o mundo espiritual.
- Uma data é marcada para realizar a cerimônia para conjurar essa criatura espiritual – um sábado à noite em meados de março.
- A próxima anotação está reproduzida no Recurso #1. Passe uma fotocópia para o jogador do investigador que está lendo o livro.
- A próxima anotação são os nomes dos membros da Irmandade Sombria, acompanhados da data de suas mortes, todos com a mesma caligrafia, mas escritos com tintas diferentes.

Robert Menkin, março de 1882

Harold Copley, agosto de 1882

Marion Allen, agosto de 1883

Crawford Harris, janeiro de 1915

Cecil Jones, março de 1924

Rupert Merriweather –

- Um pequeno recorte de jornal, com a data de Agosto de 1883, está colado próximo à anotação que marca a morte de Marion Allen. Entregue ao jogador uma cópia do Recurso #2.
- As últimas palavras estão reproduzidas no Recurso #3. Foram escritas por uma mão visivelmente fraca, e a tinta parece estar fresca.

Março de 1882

Nós começamos a cerimônia como Marion instruiu, de acordo com o que estava descrito em seu livro, De Vermiis Mysteriis. Foi aceso um fogo na lareira e riscado um pentagrama no chão, marcado com os símbolos apropriados e iluminado por duas velas negras colocadas próximas ao centro, flanqueando a peça de âmbar com o espírito aprisionado. Os outros se sentam em círculo, enquanto eu, o "sentinela", designado a ficar de guarda contra espíritos malignos, me sento no canto da sala.

Marion joga um punhado do pó no fogo, produzindo uma fumaça malcheirosa e diminuindo o fogo que agora queima com chamas verdes e marrons. Aqueles que estavam sentados começam o cântico em Latim que Marion Allen transcreveu de seu livro.

Depois de quase duas horas, eu vejo uma trilha de fumaça circulando em cima da peça de âmbar. Sua superfície parece estar borbulhando, derretendo. Será que é ele? Nós finalmente tivemos êxito? Eu posso ver uma forma -

É o dia seguinte. Nós terminamos com o nosso plano e fizemos um pacto de nunca mais falarmos sobre o que aconteceu na noite passada. Conseguimos explicar de forma satisfatória a morte de Robert, assim como a loucura de Harold. O xerife aceitou a explicação de um acidente com a carruagem - tudo muito bem planejado. Dissemos que o pescoço de Robert quebrou na queda. Harold bateu sua cabeça em uma pedra quando a perna do cavalo quebrou e a carruagem virou. Eu gostaria que fosse apenas isso. O que experimentamos na noite passada nos mudará para sempre.

A coisa se formou no centro do pentagrama, sem forma, quase invisível. Sua terrível voz deveria ter servido de pista do perigo que o espírito representava, mas nós fomos tolos. Ele falou, e então Marion lançou aquele maldito pó no espírito, que ele chamava de Pó De Ibn-Ghazi, e foi então que nós pudemos vê-lo.

Palavras não podem descrever a coisa disforme com inúmeras bocas. Ela ficava turva e borbulhava, nunca se revelando. Era tão terrível o seu aspecto que eu sentei no chão como se estivesse congelado, a caneta caindo dos meus dedos sem forças. Cecil e Marion pareciam inertes assim como eu, enquanto Crawford emitia um grito forte e curto. Robert, no entanto, se levantou e, antes que qualquer um de nós pudesse impedi-lo, avançou em direção ao nosso horrível convidado como se quisesse abraçá-lo. Com os seus braços, ou aqueles membros que se pareciam com braços, o espírito agarrou o pobre Robert e torceu a sua cabeça como se fosse a cabeça de uma boneca. Ele jogo o corpo sem vida no colo de Harold, que começou a soltar aquele maldito guincho - o qual ele não parou de soltar mesmo depois que o entregamos aos homens do xerife.

Aparentemente, nós ainda tínhamos uma chance. Marion acredita que se tivéssemos mantido o juízo, poderíamos ter revertido o cântico e eventualmente forçado a criatura a voltar para o lugar de onde veio. Mas Crawford entrou em pânico, e acreditando erroneamente que isso baniria a criatura, estendeu a mão e destruiu parte do pentagrama, quebrando sua efetividade. Livre do símbolo que a prendia, a coisa - que soltou um guincho que poderia significar apenas uma satisfação profana - fugiu da casa, desaparecendo pela janela como um vento de cores borbulhantes alto e estrondoso.

Marion acredita que a coisa pode ser destruída, ou no mínimo banida, mas nenhum de nós tem estômago para tal empreendimento. Acredita-se que o feitiço que nós lançamos inextricavelmente aprisiona a coisa à casa, e isso é tanto verdade que, quando retornamos alguns dias depois para recuperarmos nossas coisas, a ouvimos batendo no sótão em cima de nossas cabeças. Os símbolos de proteção tão cuidadosamente entalhados por Marion Allen em épocas melhores - época que parece ter sido há muito tempo - aparentemente são eficazes e barram a coisa de entrar na casa, com exceção do sótão.

Assuntos de Pesquisa

Embora Arkham possua uma pequena biblioteca pública, a famosa Biblioteca da Universidade Miskatonic é de longe a melhor fonte. Apenas estudantes e membros da universidade são autorizados a pegar livros emprestados, mas a biblioteca está aberta ao público. O horário de funcionamento: das 8h às 21h de segunda a sexta, e das 10h às 18h no sábado. A sala de consulta está aberta aos domingos das 13h às 18h, mas as estantes estão fechadas e os livros não podem ser retirados nesse dia. A biblioteca da U.M. é grande, contendo cerca de 400 mil volumes, e os investigadores devem ser capazes de informar o assunto que eles desejam pesquisar.

História ou Egiptologia

Após quatro horas de pesquisa na seção de História ou de Egiptologia, acompanhadas de um rolamento bem-sucedido de Pesquisar Biblioteca, um investigador pode encontrar o livro mencionado por Marion Allen no diário de Merriweather. Ele contém um desenho e uma curta descrição da pequena caixa em posse dos investigadores. A nota informa que pouco se sabe sobre a caixa, mas que estudiosos acreditam que ela pertenceu ao pouco conhecido Nophru-Ka, um possível usurpador do trono egípcio que viveu em algum período durante a 15ª Dinastia.

Supõe-se que deuses deram o sarcófago a Nophru-Ka e lhe disseram que ele continha espíritos que poderiam ser chamados para ajudá-lo. O sarcófago continha, na realidade, um pedaço de âmbar com um inseto em seu interior.

Por anos, a caixa dourada pertenceu a uma nobre família na Grã-Bretanha. Ela foi roubada em um arrombamento em 1876 e nunca mais foi vista. O parágrafo apresenta ainda uma tradução da inscrição gravada na caixa (ver Recurso #4). O sumário menciona brevemente os estranhos glifos gravados no interior da tampa, mas não os explica nem os decifra.

Ocultismo

Após quatro horas de pesquisa e de um rolamento bem-sucedido de Pesquisar Biblioteca na seção de ocultismo revela um livro sobre a mítica civilização de Mu. Uma reprodução de gravuras corroídas pelo mar, supostamente de origem Muviana, se assemelha com as encontradas no interior da tampa do sarcófago.

O livro não possui nenhuma tradução. Os glifos permanecem indecifráveis.

Recurso #2: Artigo de Jornal, Agosto de 1883

UM ASSASSINATO NAS DOCAS

Nova Orleans – O corpo do Sr. Marion Allen, que vivia em Arkham, Massachusetts, foi encontrado esta manhã próximo às docas da Gulf & Panama. Vítima de um crime, o corpo foi identificado pelas testemunhas locais, que disseram ter visto o Sr. Allen no local na noite anterior. Embora o motivo tenha sido aparentemente um assalto, a polícia informou que a língua da vítima fora cortada. Dizem que Marion Allen foi até a polícia no início desta semana afirmando que estava sendo seguido e temia por sua vida. Ele teria dito que os seus sombrios perseguidores estavam atrás de um artefato Egípcio que ele não mais possuía.

De Vermiis Mysteriis

O catálogo da biblioteca mostra que existe uma cópia desse livro e que ela se encontra trancada em uma coleção de livros raros no andar de cima. O bibliotecário diz que o antigo volume está em uma lista especial restrita compilada pelo diretor da biblioteca, o velho Dr. Henry Armitage. É preciso obter uma permissão pessoal de Armitage para se ter acesso ao livro.

Mais perguntas revelam que Armitage está em seu escritório pela manhã, durante a semana, e está atualmente preocupado com o estudo dos livros da lista.

Tendo recentemente descoberto a ameaça dos Mitos de Cthulhu, e não a compreendendo completamente, Armitage desencoraja os visitantes que querem ler esses livros. Sem uma credencial ou carta de referência, os investigadores encontrarão Armitage imune a extorsão e rolamentos de

habilidades como Lábia. Apenas por opção do guardião os investigadores poderão ter acesso aos livros dos Mitos existentes na biblioteca. No entanto, como os eventos mostram, tudo o que os investigadores precisam saber está na fazenda.

Jornais

Os investigadores podem desejar checar a coleção de jornais que a biblioteca guarda no porão. Leva uma hora para folhear um ano das edições de *Arkham Gazette*, *Arkham Advertiser* ou qualquer outro jornal coletado pela biblioteca. Um rolamento bem-sucedido de Pesquisar Biblioteca revela um artigo no jornal *Gazette* e outro no *Advertiser*, ambos datados de Março de 1882, que descrevem o acidente de carruagem que tirou a vida de um estudante e feriu outro seriamente. Rupert Merriweather e os outros são mencionados por nome.

Ross's Corners

Concluídas as suas pesquisas, provavelmente os investigadores irão visitar a fazenda. Para chegar lá, eles devem passar por Ross's Corners, um lugarejo localizado a poucos quilômetros a oeste de Arkham. Eles podem dirigir, ou pegar um ônibus que passa pela vila em direção a Worcester e retorna pelo mesmo caminho todos os dias. A passagem custa 80 centavos. O ônibus para em Ross's Corners logo depois das 10h ao sair de Arkham e para no lugarejo às 14h no caminho de volta.

Ross's Corners consiste de algumas poucas casas e construções antigas. A prosperidade das grandes fazendas entrou em declínio já há muito tempo. Não mais do que 40 pessoas vivem no local. Uma igreja e uma combinação de Armazém, Correio, Posto de Gasolina e Depósito de Leite são o centro da comunidade.

Se o grupo parar para comprar suprimentos ou gasolina ou para pedir orientações, eles podem tentar conversar com alguns dos locais. Os habitantes são excepcionalmente antipáticos, sisudos e desconfiados. Um rolamento bem-sucedido de Psicologia indica ao investigador que ele está experimentando algo além da tradicional discrição *yankee*.

Se os investigadores estiverem bem vestidos e agirem de forma respeitável, os habitantes do lugarejo podem tratá-los mais amigavelmente. Peça aos jogadores para escolherem um ou mais investigadores como porta-vozes do grupo. Se eles contarem boas piadas, conduzirem as compras de uma maneira apropriada, lisonjearem os moradores com o uso bem-sucedido de Lábia ou Crédito, eles podem conseguir mais informações.

Se perguntarem sobre a velha fazenda, os investigadores descobrem que as crianças acreditam que ela seja mal-assombrada. Ma Peters, que comanda o Armazém, torce o nariz ao ouvir sobre essas histórias e afirma que os impostos da fazenda são sempre pagos em dia. Um certo Sr. Merriweather, de Arkham, tem pago as contas durante anos e não tem feito nada com a fazenda, como a maioria da população sabe. As pessoas da região gostam de saber quem é responsável pelos imóveis das imediações.

Se o guardião julgar que qualquer dos investigadores tenha causado uma boa impressão em Ma Peters, ela pode confidenciar que, na noite passada, uma mulher desapareceu, a esposa de um fazendeiro de meia-idade que saiu ao anoitecer para olhar o celeiro e não foi vista desde então. "Qualquer olhar suspeito a vocês deve-se a isso. As pessoas estão um pouco desconfiadas de forasteiros agora. Não se ofendam com isso."

A estrada Boone fica ao norte da cidade e é fácil de achar. A velha fazenda se encontra ao norte. Se os investigadores chegarem de ônibus, eles podem tentar alugar uma camionete ou uma carroça de um aldeão, que ficará surpreso em receber um pagamento para dar uma volta de dois quilômetros e meio.

Recurso #3: Anotação Final No Diário

Eu temo muito por aquilo que eu e meus colegas libertamos nesta região. Não houve consequências do que ocorreu naquele local, mas, após a minha morte, as amarras serão quebradas, e a coisa estará livre para ir aonde ela quiser. Vidas e almas que ainda não foram tiradas já pesam em minha consciência. O método para banir a coisa deste mundo ainda se encontra naquela casa amaldiçoada: a tradução feita por Marion Allen do terrível De Vermiis Mysteriis. Eu não sou forte o bastante para realizar a tarefa, mas eu conheço aqueles que talvez sejam. Caso eles falhem, que Deus tenha misericórdia de minha alma.

Caso contrário, os investigadores podem caminhar, carregando os seus equipamentos e suprimentos.

A Casa da fazenda

A antiga casa se encontra no topo da colina, visível da estrada e localizada cerca de cem metros a leste dela. Ela é projetada no estilo *saltbox* do início do século XVIII, com um telhado pontiagudo e janelas fechadas por persianas estragadas. Seu único andar tem dois aposentos, com um sótão sem janela em cima e um porão embaixo. Há uma enorme lareira de tijolos no fundo do segundo aposento. O telhado se encontra curvado, mas todas as telhas estão intactas.

Recurso #4: Tradução do Hieróglifo

"Caçador da Sabedoria, Servo (filho) de Yugr (Yoag) Setheth,
Libertador dos seres (escravos) da água, Portador dos
espíritos de Nar-Loth-hotep,
criança de Thoth, Caçador da Sabedoria."

Nos lintéis acima de todas as portas e janelas estão entalhados símbolos estranhos, que podem ser identificados, através de um rolamento bem-sucedido de Ocultismo, como símbolos de poder que podem ser usados para proteção contra espíritos de outro mundo; uma boa defesa, se deixada no local. Se retirados da casa, eles se tornam inúteis. O conhecimento de como criar esses símbolos de proteção foi perdido quando Marion Allen morreu.

A porta da frente está trancada, mas se abre com facilidade usando a chave que acompanhava a escritura. A porta de trás, se conferida, se encontra destrancada e aberta em cerca de dois centímetros.

Uma inspeção da grama e dos arbustos em volta da casa, com um rolamento bem-sucedido de Localizar, revela um guaxinim morto recentemente em uma relva da altura do joelho. Se essa carcaça de cerca de 14 quilos for revirada, a causa da morte é facilmente determinada. O peito do animal esta manchado de sangue coagulado e um enorme buraco foi mastigado no tórax. Uma remexida e um rolamento de Medicina ou História Natural revelam que as suas costelas foram roídas e o coração inteiro foi de-

vorado. Possivelmente isso foi obra de uma raposa, mas o investigador se sente inquieto após notar as bordas lisas e perfeitas da ferida.

O Aposento Da Frente

No interior, o aposento da frente da casa está sujo e há muito tempo intocado. Há muito pó em cima da bancada da lareira e nas prateleiras vazias. Folhas mortas e detritos cobrem o chão. O chão de madeira está empenado e manchado, resultado do vazamento de água através do telhado e teto. Putrefação tem corroído um velho sofá e as poltronas. Talvez eles sejam a fonte do odor fétido na sala.

A partir deste momento, o guardião pode fazer um teste de Escutar em segredo para cada um dos investigadores. Um rolamento bem-sucedido indica que o investigador ouviu um barulho de roçar, passos apressados ou de batidas sob o piso. Informe isso para o jogador.

O Aposento De Trás

Próximo à entrada do aposento se encontra uma abertura estreita no assoalho, revelando uma série de degraus íngremes que levam até o porão. Um alçapão no teto leva para o sótão acima, a moldura de madeira próxima dele está decorada com os mesmos símbolos misteriosos encontrados nas portas e janelas da casa. A porta dos fundos, levemente aberta, e a grande lareira são elementos importantes na sala.

Evidências apontam para uma recente ocupação. Há sinais de pegadas recentes. A lareira possui brasas de um fogo apagado há pouco tempo. Ao lado da lareira se encontra estendido um cobertor novo de lã grosso e do lado um enlatado vazio de carne de porco e feijão da marca Campbell. Um resto de molho ainda está líquido.

Perto dali se encontra uma caixa de fósforos pela metade, um abridor de latas cuja lâmina parece ter aberto a lata, um canivete cego, uma colher suja, os restos de uma vela e fotos amassadas de várias moças jovens em propagandas. Dependendo do passado do investigador, o guardião pode pedir ou não um rolamento de Ideia para concluir que pelo menos um andarilho se alojou no local.

No alto de uma das prateleiras estão os materiais mencionados no diário de Merriweather sobre a Irmandade Sombria: uma velha caixa de charuto de madeira e um maço fino de papéis amarelos.

A Caixa De Charuto

As folhas de papel coladas na caixa estão amareladas e descamando. Um investigador fumante, ou um que passe em um rolamento de História, pode datar a marca com sendo da década de 1880.

No interior se encontra uma pequena caixa de metal contendo um pó grosso e pardacento, e uma pequena caixa de madeira com tampa deslizante que contém uma pequena quantidade de uma substância parecida com um talco prateado. Um rolamento bem-sucedido de Química identifica as substâncias como enxofre e um óxido de cobre, como sendo importantes componentes do pó marrom.

O talco prateado é impossível de ser identificado, mesmo em uma análise feita em laboratório. Como um grafite, ele adere à pele, revestindo-a e criando uma sensação de sujeira. O talco sai facilmente com água. Um rolamento bem-sucedido de Mitos de Cthulhu o identifica como o Pó de Ibn-Ghazi. Se mostrado para o Dr. Armitage (da Universidade) ele também pode fazer essa identificação.

O Maço de Papéis Amarelados

Os papéis estão escritos à mão e possuem data de Março de 1882. Todas as folhas estão escritas com uma caligrafia grande e florida (ela é de Marion Allen, embora os investigadores não tenham como provar isso), diferente da escrita simples e confusa de Rupert Merriweather. Nenhuma das folhas menciona o Pó de Ibn-Ghazi.

Há seis cópias do mesmo cântico em Latim – cópias separadas para cada um dos membros.

Outras três folhas identificam o cântico como tendo sido copiado de um livro chamado *De Vermiis Mysteriis*, escrito por volta de 1542 por Ludwig Prinn. Ele contém notas sobre o livro e sua história, e comenta em uma passagem que o cântico "poderia ser usado para libertar o espírito aprisionado no interior do antigo âmbar".

A décima folha inclui uma descrição do pentagrama, dos símbolos a serem desenhados e da combinação de ingredientes químicos a serem queimados no fogo.

As últimas três folhas descrevem o ritual. Eles indicam que, para banir o espírito, o cântico deve ser revertido, mas que tudo mais deve ser feito da mesma forma, seja convocando ou banindo. Uma cerimônia de duas horas, começando à meia-noite, baniria o espírito indesejável.

Embora a cerimônia possa ser realizada por uma pessoa, Prinn sugere o uso de muitas pessoas para o cântico, permitindo que alguns indivíduos interrompam ocasionalmente o seu canto sem atrapalhar o lançamento da magia. Se o cântico for contínuo por duas horas, com no mínimo uma pessoa mantendo o ritmo durante todo esse tempo, o espirito irá sucumbir. Porém, até a mais leve perturbação do cântico resulta em falha; outro ritual deve começar na noite seguinte.

Prinn sugere que, durante este tempo – assim como durante a conjuração – "uma pessoa fique de guarda, a fim de impedir que os feiticeiros sejam perturbados por espírito malévolos".

O Porão

Durante esse tempo, o guardião pode novamente rolar a habilidade Escutar dos investigadores em segredo. A fonte do barulho que vem de baixo do assoalho é o homem chamado Red Jake, um andarilho por natureza.

Red Jake, que geralmente é um companheiro amigável, cometeu o erro de tentar dormir aqui na noite passada e foi atraído por barulhos e cheiros estranhos vindo do sótão. Após quase ter sido morto pelo espirito que habita a casa, ele fugiu de lá em pânico, deixando para trás os seus pertences.

Ele fugiu por pouco. Logo depois, o monstro voraz encontrou e matou a infeliz esposa do fazendeiro. O corpo dela, dilacerado e sem coração, se encontra na floresta. Jake passou a noite tremendo na floresta.

O andarilho retornou furtivamente para recuperar os seus pertences, e foi surpreendido pela chegada dos investigadores. Ele agora está escondido no porão, com medo e paranoico, temporariamente insano após o encontro com o horror da noite passada. Se não for perturbado, Red Jake aguarda até a hora certa, e então sobe as escadas e sai pela porta de trás, indo em direção à floresta. A menos que os investigadores corram atrás dele, ele nunca mais retornará.

No entanto, se alguém descer as escadas, talvez para investigar os estranhos barulhos, Jake pula das sombras e faz um ataque surpresa com a perna de uma mesa velha. Caso o investigador passe no teste de Localizar, ele encontra o andarilho escondido e anula a chance de ser surpreendido. Se Jake acertar o investigador, a vítima leva o dano de um bastão e fica tonta tempo suficiente para Jake subir as escadas. Ele quer apenas fugir, de modo que ataca somente aqueles que ficarem em seu caminho.

RED JAKE, Andarilho Aterrorizado

FOR 15	CON 14	TAM 15	INT 11	POD 10
DES 12	APA 8	EDU 6	SAN 42	PV 15

Bônus no Dano: +1D4

Armas: Punho/Soco 65%, 1D3 +bd
Perna da Mesa 55%, 1D8 +bd.

Habilidades: Escalar 75%, Esconder 75%, Esquiva 55%, Furtividade 55%, Mitos de Cthulhu 5%, Ofício (Carpintaria) 40%, Escutar 55%, Pulo 65%.

Se os investigadores conseguirem subjugar o andarilho, eles descobrem que ele está divagando, de forma quase incoerente. Um rolamento bem-sucedido de Psicanálise pode acalmar o homem o tempo suficiente para conseguir algumas poucas informações dele, mas essas pistas são incompletas. O que ele diz deve ser determinado pelo guardião.

Se os investigadores o levarem como cativo de volta

para Ross's Corners e o entregarem para Pa Peters, o Juiz de Paz, ele é preso pela polícia e encarcerado em Salem, a sede do condado, como suspeito pelo desaparecimento da esposa do fazendeiro. Embora ele possa ser absolvido das acusações, durante esse tempo, os investigadores terão sua reputação aumentada entre os cidadãos de Ross's Corners.

Se Red Jake fugir dos investigadores, ele morre naquela noite: a segunda vítima da terrível criatura no sótão. Ele pode retornar depois da morte para fazer uma visita surpresa aos investigadores.

A Criatura que Espreita no Sótão

A coisa no sótão aguarda sem fazer nenhum barulho, ouvindo os intrusos abaixo, julgando as suas intenções e estimando as suas forças. Habitando a casa por mais de quarenta anos, ela aprendeu a se alimentar e está satisfeita, e irá usar a sua inteligência e astúcia para permanecer no local.

Embora a coisa seja cuidadosa para não fazer nenhum barulho, algum investigador pode desejar explorar o alçapão no teto. Será necessário uma escada de mão ou alguém para erguer o investigador. A porta está emperrada com uma FOR 12. Para abri-la, é preciso passar em um teste na Tabela de Resistência.

A criatura aguarda até que o intruso coloque a sua cabeça dentro da abertura do alçapão, então ela rosna e faz uma investida contra o alvo, tentando agarrá-lo. Ela é quase completamente invisível, e mesmo a luz de uma lanterna elétrica não pode revelá-la, mas o investigador pode ouvir os passos da criatura e, com um rolamento bem-sucedido de Esquiva, é capaz de recuar e cair no chão da sala – perdendo 1D3 pontos de vida ao aterrissar, mas evitando assim as garras do monstro.

Após o ataque ser esquivado, o alçapão se fecha, e o som de um rosnado é ouvido no sótão. Todos que testemunharem esse evento, incluindo a vítima do ataque, perdem 1/1D2 pontos de Sanidade.

Se o alvo falhar no rolamento de Esquiva, o investigador leva o dano rolado pelo ataque do monstro, e cai no chão da sala, sofrendo um adicional de 1D3 pontos de dano. Todos que estiverem presentes na cena perdem 1/1D3 pontos de Sanidade ao testemunharem o ataque bem-sucedido. A vítima, se ainda estiver viva, sofre ferimentos na cabeça e na face que deixarão marcas permanentes. A APA do investigador diminui em 1D4 pontos.

Se o golpe matar o investigador, diga que as garras se prenderam ao crânio da vítima. A criatura pode então arrastar para cima o corpo, arrancar o seu coração e jogar a carcaça de volta para baixo através da abertura. Testemunhas perdem mais 1/1D6 pontos de Sanidade. A velocidade desses ataques psíquicos pode levar alguns dos investigadores à insanidade duradoura. Observe com cuidado a perda de Sanidade dos personagens.

Sobre a Criatura

A criatura é quase completamente invisível, sendo uma manifestação precariamente material, vinda de outra dimensão. Apesar de não estar presa à casa, ela reconhece o sótão como seu lar e refúgio. Ela não é ferida por luz, mas a luz causa dor à criatura. Ela prefere locais mais escuros.

A criatura não pode ser ferida por armas físicas. Feitiços que drenam POD a afetam. Ela não sofre dano de fogo, eletricidade ou ácido. Ela toma uma forma visível e semissólida quando se alimenta, ou se for jogado o Pó de Ibn-Ghazi em cima dela. Ela se sustenta e se delicia devorando o coração de animais de sangue quente. Se os investigadores entrarem no sótão, eles descobrirão que há um monte de corpos apodrecidos e esqueletos de guaxinins, gambás, pássaros e outros animais pequenos que cometeram o erro de explorar o local.

A CRIATURA QUE ESPREITA NO SÓTÃO,
Quase Invisível

FOR 20	CON 18	TAM 17	INT 12	POD 20
DEX 18	Movimento 12			PV 18

Bônus no Dano: +1D6

Armas: Garras* (2) 70%, 1D8 +bd
**Ataca com uma Garra por rodada.*

Habilidades Especiais: Pode animar e controlar um cadáver; é capaz de passar através de qualquer objeto sem se ferir e sem dificuldade; cria um ácido fedorento.

Banindo a Criatura

A criatura é imune à maioria dos ataques físicos. A menos que os investigadores tenham uma magia que não é deste cenário, banir o monstro seguindo as anotações de Marion Allen é a única solução. Colocar fogo na casa não fere a criatura, mas a encoraja a residir mais perto de Ross's Corners.

Para banir o monstro, é preciso entoar o cântico por duas horas, começando à meia-noite juntamente

com um pentagrama desenhado da forma correta e um fogo queimando o composto químico marrom encontrado junto com as anotações de Allen. As anotações sugerem que no mínimo uma pessoa fique de guarda na cerimônia para evitar que o espírito atrapalhe o ritual, mas os investigadores podem fazer como acharem melhor.

Para banir a Criatura, as palavras devem ser entoadas no sentido contrário. O indivíduo que está entoando pode parar a qualquer momento para respirar, porém, no mínimo uma pessoa deve permanecer entoando o cântico. Cada investigador que participa do cântico doa 2 pontos de magia a cada meia hora; caso o personagem fique com zero pontos de magia, ele cai inconsciente.

No pôr do sol, bem antes dos investigadores poderem começar a cerimônia, a criatura deixa a casa, rosnando ao sair do sótão e vai até uma floresta na proximidade. Não é necessário rolar a habilidade Escutar para perceber que ela está saindo. Qualquer investigador que estiver do lado de fora pode ver a coisa deixando a casa e sofre uma perda de 0/1D3 pontos de Sanidade com a visão de um redemoinho fraco girando pelo ar. Um ataque aos investigadores que a veem provavelmente seria bem-sucedido, mas a Criatura deseja rastrear e matar o andarilho que fugiu de suas garras na noite passada.

Caso Red Jake tenha conseguido fugir, a criatura terá sucesso na empreitada. O andarilho terá uma morte horrível em torno das 22 horas. Os investigadores que passarem em um teste de Escutar ouvem gritos ao longe, que terminarão antes que eles possam reagir.

A Cerimônia

A Criatura retornará imediatamente para a casa após o início da cerimônia, ciente das intenções dos investigadores. Incapaz de entrar nos cômodos protegidos, ela entra no sótão e começa uma campanha de terror com o objetivo de atrapalhar o ritual. Durante esse tempo, peça que os jogadores rolem Sanidade. Existe o perigo de insanidade temporária, assim como a possibilidade de insanidade duradoura devido ao rápido acúmulo de perda. Investigadores insanos são incapazes de falar o cântico de forma apropriada. Qualquer investigador, são ou não, que sair da segurança da casa, provavelmente será atacado e assassinado pela criatura.

Os primeiros vinte minutos da cerimônia ocorrem sem problemas. Então o monstro retorna, atraído pelo cântico na casa, entrando no sótão com um baque alto. Os investigadores o ouvem fungando fortemente em cima deles. Todos perdem 0/1 pontos de Sanidade.

Dentro de instantes, a criatura solta um uivo medonho, intercalado por grunhidos e maldições feitas em uma voz áspera e gutural. A velha casa balança e range, os repentinos solavancos abalam a sua fundação. Objetos nas prateleiras e na bancada da lareira caem e rolam pelo chão. Todos perdem 1/1D3 pontos de Sanidade.

Os barulhos e a violência continuam por mais meia hora, então um cheiro horrível começa a descer do sótão, seguido por uma gosma grossa e fedorenta que vem do teto e escorre pelas paredes. Peça aos jogadores que façam um teste de Sorte. Os que falharem são borrifados por esse ácido alienígena e sofrem 1D2 pontos de dano de queimadura de primeiro e segundo grau. Isso pode deixar marcas, da forma que os jogadores desejarem.

No início da segunda hora do cântico, o monstro se acalma e os investigadores podem realizar o cântico sem nenhuma distração. Cerca de meia hora depois, qualquer um que fizer um rolamento bem-sucedido de Escutar ouve, do lado de fora, um fraco pedido de socorro – uma voz de mulher. Um investigador que olhar para o lado de fora vê alguma coisa a cinquenta metros de distância, rastejando pela relva grossa em direção à casa. Um rolamento bem-sucedido de Localizar, ou uma luz artificial, revela que se trata de uma mulher de meia-idade, nitidamente machucada. Ela levanta a cabeça e clama pela ajuda de quem está na casa. Sua face está riscada de sangue.

Este é o cadáver inchado da esposa desaparecida do fazendeiro, Maggie McPhirter. Ela morreu a cerca de 24 horas, seu coração foi comido pela coisa que habita o sótão. O monstro gastou 5 pontos de magia para animar o corpo para perturbar a cerimônia. Qualquer um que saia é atacado, seja pelo cadáver animado de Maggie ou, se o guardião preferir ser mais cruel, pelo próprio monstro.

Pode ser que o monstro tenha o corpo de Red Jake, que será reanimado e usado para atacar um investigador que tentar ajudar a mulher. Se os cadáveres animados falharem em atrair os investigadores para fora da casa, o monstro os comanda a atacar a casa, empurrando as portas e janelas, gritando, berrando, xingando e mordendo. Eles são perigosos, mas não são muito difíceis de destruir, e não podem entrar na casa por causa dos símbolos de proteção. Na maioria das características, eles podem ser tratados como os zumbis do livro de regras. A perda de sanidade que eles provocam pode ser seu aspecto mais perigoso. Destruir um morto-vivo resulta em recompensa de 1D6+1 de Sanidade para cada investigador envolvido.

M. McPHIRTER, Cadáver, animado pela Criatura

FOR 11	CON 04	TAM 10	INT 0	POD 01
DES 03	Movimento 5			PV 07

Bônus no Dano: nenhum.

Armas: Espancar 65%, dano 1D6

Perda de Sanidade: 1/1D6

RED JAKE, Cadáver, animado pela Criatura

FOR 11	CON 04	TAM 15	INT 0	POD 01
DES 05	Movimento 5			PV 10

Bônus no Dano: +1D4

Armas: Espancar 65%, dano 1D6 +bd

Perda de Sanidade: 1/1D6

A Criatura Aparece

Próximo aos cinco minutos finais da cerimônia, um punhado de fumaça desce pelo teto, girando sobre o centro do pentagrama no chão. A criatura do sótão se manifesta na frente dos investigadores. É necessário apenas mais quatro minutos do cântico para forçá-la de volta ao seu local de origem. Quando ela começa a se formar no pentagrama, ela se torna parcialmente visível – uma horrível massa torcida de garras e bocas e longos membros. Ao vê-la, perde-se 1/1D8 pontos de Sanidade, no entanto, subtraia o valor que os personagens podem ter perdido ao verem a criatura sair da casa no pôr do sol.

Caso qualquer investigador fique insano neste momento, ele não vê um monstro horrível, mas sim uma figura humana atrativa e sedutora. O investigador insano vai procurar abraçar a criatura. A menos que seja impedido, ele provavelmente vai morrer. O monstro está confinado ao pentagrama, mas pode atacar qualquer um que cruzar o perímetro do símbolo.

Se os investigadores conseguirem terminar os minutos finais do cântico, a criatura sai gritando deste mundo, é banida para onde veio, deixando apenas uma persistente sujeira sobrenatural para trás.

Conclusão

Se a criatura for banida, cada um dos investigadores que participaram recebe 1D10+1 pontos de Sanidade. Se eles falharam em banir a criatura, cada um sofre uma perda adicional de 1/1D4 pontos de Sanidade durante a próxima semana, quando a criatura ataca mais três vítimas antes de deixar a área para sempre.

Pontas Soltas?

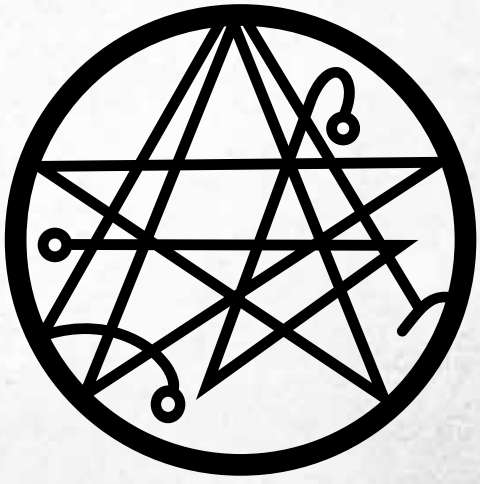
A conexão dos investigadores com esta aventura pode não ter terminado ainda. E sobre Bertrand Merriweather e qualquer problema legal que os investigadores tiveram no início da aventura? Ao final da aventura, serão os investigadores capazes de explicar ao xerife de forma satisfatória os corpos sem coração ou a bagunça na fazendo?

Os investigadores recebem algo no testamento de Rupert? Ele os considerava pessoas refinadas e dignas de confiança, talvez ele os recompense com um pequeno, ou mesmo com um grande presente.

E os misteriosos glifos no interior do sarcófago dourado? Seria possível que as *Tabuletas Zanthu*, supostamente da histórica Mu, contenham anotações suficientes para realizar a tradução dessa inscrição evidentemente importante.

Quem assassinou Marion Allen anos atrás em Nova Orleans? Seriam cultistas que procuravam desesperadamente pelo sarcófago de Nophru-Ka? Será que eles conseguem descobrir que o sarcófago se encontra em posse dos investigadores e venham procurá-lo? Olhando no histórico de Marion Allen, os investigadores podem descobrir que antes de aparecer em Nova Orleans, Allen se afiliou à Capela da Contemplação em Boston durante um tempo.

E quanto aos empregos dos investigadores? Eles desapareceram do trabalho durante muitos dias e precisam de uma história para os seus patrões. Certamente eles não podem contar a verdade.



O Lunático

Esta pequena aventura acontece na região da Nova Inglaterra na década de 1920, mas é possível mudá-la de local e de época sem muitas modificações. Na época atual, mantenha a área do incêndio inacessível, ocultando a montanha com fumaça e ventos fortes, e sugira que o estranho mau tempo, de alguma forma, parece ser artificial.

É importante lembrar que os inimigos alienígenas desta aventura são metódicos e tecnicamente mais avançados que os investigadores. Nossos heróis precisam de sorte ou de ajuda externa, assim como de habilidade para saírem vitoriosos.

Guardiões mais empenhados devem fotocopiar os quatro artigos de jornais na pág. 310 e entregar as duplicatas aos jogadores para que eles possam tirar suas conclusões.

Não é fornecido nenhum mapa, uma vez que distâncias e relações não são importantes no cenário. A montanha Strafton, o município de Windham e Brattleboro existem de verdade na região sul de Vermont. A bifurcação oeste do rio Windham – se existir – foi alterada para se adequar ao cenário.

Como os investigadores precisarão andar de carro, o guardião precisa saber o que eles decidirão levar consigo. Provavelmente eles vão com um ou dois carros – por via de regra, permita uma mala com pertences, e mais 10 a 15 quilos para cada um, incluindo armas, câmeras fotográficas grandes e de alta qualidade, e outros equipamentos especiais. Apenas quando um mistério estiver claramente definido, ou se eles precisarem ficar ausentes por muitas semanas, o guardião deve permitir uma carga maior. Se os jogadores decidirem comprar mais ferramentas, eles devem ir até uma vila ou cidade que seria capaz de fornecer o produto. Pouca coisa está à venda em Jenning, exceto alimentos e selos.

Informações para o Guardião

O velho Harny Rooger tornou-se muito excêntrico. Ele atacou o carteiro sem nenhuma razão. Há também histórias de que a insanidade de Harny tem tomado a forma de misteriosos rituais em morros, com fogueiras e sacrifícios de cabras.

Rooger, que nunca foi um homem completamente são, foi contatado por um grupo de mi-go, os fungos de Yuggoth. Esses alienígenas desejam afastar ou destruir os moradores de Jenning para que eles possam minerar as colinas ao redor sem interferência. Eles estão tentando retirar os humanos conjurando Ithaqua, o Andarilho do Vento, para destruir a cidade e matar todos como se fosse uma rigorosa tempestade de neve. Os mi-go exterminarão os sobreviventes com seus projetores de nevoeiro. Nos últimos meses, os mi-go conseguiram criar um caminho mágico para o topo da montanha Strafton, o que permitirá Ithaqua se manifestar nessa região. Eles estão tentando convocar o Grande Antigo com cânticos e feitiços à meia-noite, mas, por enquanto, têm fracassado, uma vez que eles têm apenas 20% de chance de sucesso ao lançar o feitiço Chamar Ithaqua.

Informação ao Jogador

Histórias recentes no *Tagarela de Brattleboro* chamaram a atenção dos jornais de Boston. Eles falam de estranhos barulhos ouvidos nos arredores de Jenning, em Vermont. As últimas histórias informam sobre o desaparecimento de Bartley Hodges, o correspondente do *Tagarela* em Jenning. Suspeitando de atividade dos Mitos, os investigadores decidem viajar para Vermont e inspecionar a situação, quem sabe até ganhar a recompensa.

O Tagarela de Brattleboro

O editor do *Tagarela* fica feliz em falar sobre as histórias e sobre o desaparecimento de Bartley Hodges. Ele tem pouca informação a acrescentar à história, exceto pelo fato de que Hodges, um ex-jornalista que tinha se mudado para Jenning quando se aposentou, era um companheiro confiável. "O velho Hodges gostava de andar ao longo da Fenda de Jenning. Talvez ele tenha dormido perto do rio – talvez não. Se ele foi para algum lugar, ele não disse a ninguém." O editor mostra aos investigadores quatro artigos do *Tagarela* sobre o assunto, todos escritos por Hodges. Eles diferem muito pouco das versões impressas pelos jornais de Boston.

Opção do Guardião: frio

O efeito desta opção irá postergar a ação na Montanha Strafton até que os investigadores estejam mais bem preparados, ou diminuirá o tamanho do grupo que vai conseguir ficar no topo da montanha.

Ao subir a encosta, o ar fica frio sobrenaturalmente. No topo, a temperatura está bem abaixo de zero. Se os investigadores não estiverem vestindo agasalhos, cada jogador deve tirar no D100 um valor igual ou menor que a sua CONx5 a todo o momento em que o guardião exigir ou perde um ponto de vida por causa do frio provocado pelas cerimônias a Ithaqua. Quando um investigador perder mais da metade de seus pontos de vida, ele perde a consciência por causa da exposição ao frio. O grupo deve recuar da montanha caso isso aconteça.

Se um investigador estiver bem agasalhado, apenas alguns rolamentos de CON são necessários.

Polícia do Condado de Windham

O escritório do xerife também fica em Brattleboro. Os delegados são cautelosos com seus comentários, a não ser pelo fato de que o sumiço de Bartley Hodges está sendo tratado como um caso genuíno de desaparecimento. Eles não estão interessados em luzes ou incêndios nas colinas, exceto quando claramente relacionados ao sumiço de Hodges.

Jenning, Vermont

Jenning é uma cidadezinha, com cerca de cem pessoas, encravada nas colinas não muito longe da Fenda de Jenning, por onde corre a bifurcação oeste do rio Windham até se juntar ao rio Connecticut. Suas construções são bem cuidadas e com um estilo formal, mas são pequenas e antigas – Jenning não é uma cidade rica, e não chegou a ter um período de grande prosperidade desde a Guerra Civil.

Informação na Cidade

A escola primária, o armazém, o mercado e a igreja são os únicos lugares públicos onde se encontram pessoas. O uso de Lábia ou Persuadir para conseguir informação são considerados métodos rudes e agressivos. Ninguém responde às indagações. Alguns poderão se dirigir ao policial que aparece uma vez por semana no armazém geral, para saber sobre as fofocas. Há também uma reunião mensal na cidade, caso os investigadores desejem esperar.

Aproximando-se de um cidadão utilizando um rolamento bem-sucedido de Crédito tem um resultado melhor, uma vez que a população fica impressionada por pessoas bem-vestidas, aparentando serem respeitáveis, mesmo que sejam forasteiras. O cidadão revelará que tem visto ou ouvido de outros sobre "coisas anormais" naquelas colinas. Ninguém vai lá durante a noite hoje em dia, "com certeza não mais, agora que eles estão colocando fogo".

Se chegar a esse ponto, um rolamento bem-sucedido de Lábia ou Persuadir pode conseguir mais informações. As coisas são "como uma grande lagosta, do tamanho de um humano, mas com uma cara pequena amassada e toda vermelha, como se tivesse sido queimada".

E sobre Bartley Hodges? "Todo mundo sabe que eles estão colocando fogo. Bartley também sabia. Acho que ele chegou muito perto. Eu aposto que o coitado do Bartley se queimou também."

A Casa de Bartley Hodges

Se os investigadores passarem no teste de Crédito ao perguntarem, eles conseguem a direção da casa de Bartley Hodges, uma casa simples de madeira com quatro cômodos não muito longe do rio. Passando pela varanda, eles encontram a porta destravada, assim como todas as outras portas.

Hodges vivia sozinho. Nas paredes, há lembranças das histórias que ele desvendou e fotos de sua falecida esposa. Não importa o quanto eles procurem, os investigadores não encontrarão nada detalhando os

segredos sobre Hodges ou sobre os incêndios. Ele parece ser exatamente aquilo que demonstrava para os outros. O único item sugestivo na casa está na lixeira, na parte de trás de uma pequena anotação do editor do *Tagarela*. Escrito de leve a lápis no papel, é preciso passar no teste de Localizar para perceber. Isto é tudo o que está escrito:

Harny Rooger

Se os investigadores não encontrarem esta pista, alguém na vila pode mencionar que Harny Rooger é a pessoa que vive mais perto dos incêndios. Talvez ele saiba alguma coisa.

Harny Rooger

Se os investigadores resolverem seguir esta pista, a população explica que Harny é um velho faz-tudo que vive em um chalé sem pintura a seis quilômetros ao norte de Jenning, no final de uma ruela da largura de um carrinho de mão. Aquele que indicou o caminho pode dizer também que o xerife já foi falar com Harny e que ele não tinha nada a dizer – lembre-se de que se trata de uma cidade pequena e todo mundo conhece todo mundo. Quase sempre.

Três quilômetros a noroeste do casebre de madeira encontra-se o cume da Montanha Strafton, com cerca de 1.200 metros de altura, onde no lado leste têm ocorrido os estranhos incêndios. Ao lado da casa, há um jardim com cerca de um acre com um pequeno pomar e videiras.

Rooger é magro e careca, e não parece muito velho. É forte, esguio e habilidoso com um machado – quando os investigadores o encontrarem, eles o veem cortando madeira, uma após a outra sem errar e com apenas uma machadada.

Rooger é amigável durante o dia, mas torna-se cada vez mais inquieto quando a noite se aproxima. Ele não sabe o que os seus "novos amigos" estão planejando fazer em Jenning e, se descobrisse, se voltaria contra eles. Ele bebe muito de um líquido transparente de uma garrafa sem rótulo. A bebedeira aumenta à medida que o dia passa. Se os investigadores fizerem uma análise química do líquido, eles descobrem que é uma bebida destilada caseira com cerca de 70% de teor alcoólico.

Ele responde a todas as perguntas, mas nega saber alguma coisa sobre Hodges.

Com o passar do tempo, ele continua a beber, e começa a insinuar com declarações do tipo "Meus amigos sabem mais que os porfessores da Univesidade." "Eles podem fazê nevar ou chuver." "Eu não perdi minhas colheitas desde que meus amigos aparecero." "Eu num tenho mais meu cachorro – meus amigos precisaram dele para chamar um aaa... amigo *deles*. Acho que o seu nome era Iffka. Ou seria Ifqua... Ittau... Iffdqua?"

Questionado sobre Bartley Hodges, Rooger balança a cabeça com tristeza, mas finalmente acrescenta de má vontade: "Eu bem que avisei ele, por Deus, eu avisei."

Se os investigadores subornarem e adularem Harny o suficiente, eles descobrem que os mi-go estão certos de que o "grandão" chegará logo, mas mesmos eles não sabem quando. Harny não sabe o que vai acontecer quando ele chegar: "Talvez num fique tão frio, né, ou talvez fique pior."

Se um investigador insistir em permanecer até o anoitecer, Harny o ameaça com sua espingarda e diz: "Sai daqui! Eu tô trabaiando!" Rooger quer manter o seu acordo com os alienígenas, pois o poder deles o impressiona.

Se os investigadores ficarem (talvez eles desarmem Harny ou se escondam na floresta), eles têm tempo de se preparar como quiserem. Quando o sol se pôr, eles veem um mi-go voando no céu em direção à choupana (perdem 0/1D6 pontos de Sanidade) e entrando para falar com Harny, em uma voz similar a um zumbido, ordenando a ele que apareça hoje à noite. Este é o mi-go #2 nas estatísticas.

Se o mi-go encontrar os investigadores dentro da choupana, ele atacará caso haja um ou dois investigadores e tentará fugir se tiver mais do que dois. Se conseguir escapar, ele busca por mais mi-go armados e retorna tentando caçar e matar os humanos intrometidos.

HARNY ROOGER, 58 anos, Faz-tudo Palerma

FOR 08	CON 13	TAM 15	INT 08	POD 10
DES 09	APA 06	EDU 04	SAN 18	PV 14

Bônus no Dano: nenhum.

Armas: Espingarda Calibre 20 70%, dano 2D6/1D6/1D3; Machado 85%, dano 1D8+2

Habilidades: Ofício (Jardinagem) 60%, Dirigir Automóvel 40%, Reparo Elétrico 35%, Esconder 45%, Reparo Mecânico 45%, História Natural 33%, Rastrear 65%.

A Montanha

Provavelmente os investigadores sobrevivem ao mi-go e permanecem no caso. Capturado ou não, Har-

ny vai querer dar prosseguimento ao seu contrato com os alienígenas. Protegido com casaco de pele e luvas, ele sai apenas depois do pôr do sol e sobe a Montanha Strafton. É fácil seguir a sua trilha.

No alto da montanha, cada um dos investigadores deve passar em um rolamento de Furtividade ou será visto por mi-go de patrulha, que atacará o grupo.

Se os investigadores escalarem a montanha durante o dia e esperarem escondidos até a noite, cada um precisará passar em um teste de Ocultar ou Esconder para não ser visto pelos mi-go quando estes chegarem. Neste caso, o guardião deve fazer o rolamento. Os investigadores não devem saber se estão bem escondidos.

Caso haja um barulho alto depois do pôr do sol, como um tiro, após 1D10 rodadas de combate surgirão vários fungos de Yuggoth para investigar. Três fungos patrulham a montanha após o anoitecer nas noites da cerimônia.

A cerimônia

No alto da montanha, em um contraforte árido com uma vista clara tanto para o norte como para o oeste, há um círculo de pedras irregulares, cada uma com cerca de um metro de diâmetro, revestidas com uma grossa camada de geada.

Enquanto os investigadores esperam no escuro, sete fungos de Yuggoth voam no céu (rolamento para perda de Sanidade) e começam a mover-se em direção ao topo da colina. Harny se junta ao grupo, e então três saem para patrulhar a área.

Então, o cântico começa, conduzido pela terrível voz do líder, em forma de zumbido, que é auxiliado pelo mi-go #5, enquanto Harny e os outros dois mi-go cantam em resposta. Tanto o líder como o mi-go #5 gastam todos os seus pontos de magia até permanecer com um, enquanto Harny e os outros dois perdem um, dando a eles uma chance de 28% de sucesso. Enquanto eles cantam e se balançam, uma chama azulada se acende no círculo de pedra. Uma corrente de ar gelado emana dela – a chama é fria, como é possível descobrir pelo aumento de geada nas pedras ao redor.

Se o feitiço for bem-sucedido, um horror enorme e grotesco surge no céu ao norte no meio das chamas, extinguindo-as, e desce para o vale, devastando-o e trazendo uma nevasca sobrenatural para a horrorizada vila de Vermont. Todos os investigadores que verem Ithaqua perdem 1D10/1D100 pontos de Sanidade. Provavelmente Harny enlouquece.

Se o feitiço falhar, a chama continua por um tempo e então desaparece, e os desapontados fungos chamam os seus guardas e vão embora, deixando Harny para trás. Harny então faz o caminho de volta para a sua cabana.

Se Ithaqua for chamado com sucesso, o vale e a vila serão destruídos em três dias por causa da temperatura de 25 graus abaixo de zero. Enormes nevascas bloqueiam todas as estradas.

Os Mi-Go

Reveja as notas sobre mi-go no capítulo Criaturas e Tecnologia Alienígena. Todos os alienígenas nesta aventura carregam um pequeno metal retorcido que se parece com um tronco metálico, mas, na verdade, é uma arma. Os mi-go #1, #5 e #7 vestem uma teia pegajosa que funciona como uma armadura de 8 pontos contra qualquer arma.

Sete Mi-Go Implacáveis

	FOR	CON	TAM	DES	POD	PV
#1*	10	14	14	22	13	14
#2	11	14	07	17	08	11
#3	11	10	13	14	08	12
#4	10	09	06	13	15	08
#5*	09	09	08	14	14	09
#6	08	15	11	15	12	13
#7*	14	14	10	18	10	12

* +8 de armadura por causa da teia

Bônus no Dano: nenhum.

Armas: Garras 30%, dano de 1D6 + agarramento

Projetor de névoa 80%, dano de 1D10 de frio

Armadura: nenhuma, mas armas de empalamento causam dano mínimo.

Armadura de Teia: a teia é um artefato semivivo da tecnologia orgânica dos mi-go. Se um investigador conseguir pegar uma delas, ele pode vestir, mas seu lodo pegajoso custa um ponto de vida todas as vezes que é retirado, pois arranca consigo pele, carne e cabelo. Ela funciona como uma armadura, mas uma vez que um humano não possui os nutrientes necessários para mergulhá-la após o uso, toda vez que é usada, ela diminui em 1 ponto de efetividade. Assim, na segunda vez em que é usada, seu valor é de apenas 7 pontos de armadura, em seguida, 6 pontos, e assim por diante. Essa armadura de teia esverdeada tem uma aparência um tanto sinistra, deixa

uma rastro de gosma atrás do usuário e não pode ser usada na rua sem provocar gritos e comentários. Quando um projétil ou arma acerta o usuário, a teia instantaneamente se curva e se aglomera sobre o local acertado, suavizando o impacto.

Projetores de Névoa: cada objeto de metal retorcido projeta uma névoa gelada que se parece com uma fumaça grossa. A fumaça se expande em uma velocidade de Movimento 16 em um formato cilíndrico de cerca de 10 metros à frente. A fumaça sempre engolfa o alvo, a menos que a vítima seja capaz de sair da área de efeito.

Quando a fumaça cobre o alvo, ele perde 1D10 pontos de vida de dano de congelamento. Role o resultado, então subtraia 1 ponto pela espessura da roupa ou 2 pontos se forem roupas de frio. Se a vítima estiver em um carro fechado, subtraia 4 pontos, mas o motor do carro congela e para, a menos que o investigador consiga passar em um teste de Dirigir Automóvel.

A arma é normalmente usada em um alvo por várias rodadas. A vantagem para os mi-go é que ela não deixa nenhuma marca na vítima, que parece ter morrido de frio. Se um investigador conseguir uma dessas armas, ele pode controlá-la fazendo um teste de Ideia.

Um investigador que tenha visto a arma em ação e que pode se movimentar livremente em qualquer direção pode se esquivar da rajada do projetor de névoa fazendo um teste de DESx3 ou de INTx3 no D100.

Conclusão

Se os investigadores conseguirem derrotar os mi-go, a operação em Jenning é suspensa indefinidamente. Caso procurem na montanha, eles também encontrarão o corpo congelado de Bartley Hodges, podendo então receber a recompensa de $500 do *Tagarela*.

Por terem frustrado os planos dos mi-go, cada um dos investigadores ganha 1D10 pontos de Sanidade. Por terem apenas matado um mi-go, não ganham pontos de Sanidade, no entanto, se matarem todos os sete, cada um dos investigadores ganha 6 pontos de Sanidade, sem precisar rolar nenhum dado.

TRECHOS DE

O Tagarela de Brattleboro

FOGO NA MONTANHA STRAFTON

JENNING – Habitantes da região de Jenning relataram um grande incêndio na terça-feira à noite no lado leste da Montanha Strafton. A polícia local foi incapaz de localizar os restos do fogo, que aparentemente se extinguiu na quarta-feira de manhã. Até o momento, não foi reportado nenhum dano pelos fazendeiros ou pela guarda florestal.

UMA SEGUNDA NOITE DE CHAMAS

JENNING – Os vizinhos da região de Jenning avistaram outro grande incêndio no lado leste da Montanha Strafton na noite de sexta-feira. Quando a lua estava alta, os observadores foram capazes de ter uma ideia melhor da localização na montanha.

ESTRANHOS SONS NA MONTANHA

JENNING – Outro grande incêndio foi visto no domingo à noite na Montanha Strafton. Observadores declararam que desta vez as chamas foram acompanhadas por um barulho repetitivo, ou por explosões de natureza rítmica.

Infelizmente as autoridades novamente se mostraram incapazes de localizar a fonte dos misteriosos incêndios.

Alguns dos vizinhos, assim como este que escreve, planejam se preparar para as próximas noites. Vamos tentar resolver esse mistério.

RECOMPENSA OFERECIDA!

DESAPARECIDO CORRESPONDENTE DO TAGARELA

JENNING – As a autoridades do município de Windham reportam que Bartley Hodges, jornalista aposentado e correspondente de Jenning para este jornal, não foi visto desde terça-feira à noite e foi declarado desaparecido.

O Sr. Hodges tem 67 anos, cabelos brancos, cerca de 1,80 m de altura, é magro, cheio de vida e culto.

Bartley Hodges é bem conhecido na região como uma boa companhia e um cidadão exemplar. O Tagarela recompensará com $500 quem souber de seu paradeiro.

A Batida do Defunto

Esta aventura é mais adequada para investigadores iniciantes, ou jogadores experientes que querem relaxar. Muito dela depende da ambientação criada. Ela pode ser jogada em uma sessão longa de jogo.

Os eventos ocorrem em uma grande cidade dos Estados Unidos, como Nova Iorque ou Chicago, na década de 1920. Esta aventura pode ocorrer no presente com algumas alterações.

Jazz é a música e a trilha sonora para este cenário, e guardiões devem procurar gravações da época como recurso – a banda de Jazz de King Oliver e a banda Red Hot Peppers de Jelly-Roll Morton são boas fontes. Essas músicas estabelecem um clima de otimismo. Certifique-se de desligar a música quando a situação estiver mais pesada.

Esta aventura é mais complicada em seu objetivo de representar o cenário social. Ela deve ser estudada cuidadosamente pelo guardião que deve manter os investigadores inseridos no jogo, não relegados ao *status* de meros observadores.

Comentário Especial

A questão racial é importante nesta aventura. Identifique a raça de cada investigador antes de o jogo começar. A escolha não traz nenhuma penalidade, mas ela pode determinar a acessibilidade a certas informações. Leia esta aventura antes de apresentá-la: se, por exemplo, todos os investigadores forem negros, em vez de representarem diferentes raças, ou forem todos brancos, ou forem todos asiáticos, o guardião precisará fazer algumas alterações. O cenário presume que os investigadores são brancos.

"Preto" pode ser um insulto nessa época; "negro" é um termo educado, às vezes pretensioso; já o termo "pessoa de cor" é conhecido em todos os Estados Unidos e é relativamente correto, mas também existe na frase da placa "Não são permitidas pessoas de cor". No oeste e sudoeste, "pessoa de cor" se refere também a asiáticos e índios; O termo "afro-americano" é conhecido, mas obscuro para a maioria, e não entrará em voga até a década de 1980. "Etíope" é um termo pejorativo usado pelos brancos. "Nego" é quase que usado universalmente pelos brancos sem se preocuparem; esse termo é sempre um insulto, exceto em seu sentido irônico entre os negros.

Informação ao Guardião

Leroy Turner é um músico de jazz. Ele tem o coração partido, problema com a bebida e uma maldição. O último problema tem a forma de um trompete incomum, que ele acredita ter recebido de Louis Armstrong. Na verdade, o instrumento foi passado a ele por Nyarlathotep. Quando tocado por um músico habilidoso, o trompete de quatro pistões levanta qualquer cadáver que o ouvir e o obriga a buscar vingança. Quando o cenário começa, Turner não sabe o que o trompete é capaz de fazer. Quando descobrir, ele enlouquece.

Um chefão do submundo, Archie 'O Chefe' Bonato e sua gangue descobrem a incrível habilidade de Turner. Eles a tratam como uma piada, mas as suas ações traiçoeiras provocam tragédia e desastre.

A história começa em uma noite, no Salão de Baile Céu Azul. A razão por que os investigadores estão presentes fica por conta do guardião. Eles podem estar se divertindo em uma noitada em clubes e bares, ou vieram para encontrar alguém ou para procurar por alguma pista como parte de outra aventura.

O Salão de Baile Céu Azul

O Salão de Baile Céu Azul é uma casa noturna que serve bebidas alcoólicas ilegalmente. Homens devem vestir smoking e mulheres, vestidos, ou podem acabar sentando atrás das palmeiras próximas à cozinha. Visitantes sem gravata não podem entrar. Ninguém deve pensar em sair de noite sem uma gravata. É necessário, no mínimo, vinte dólares para uma refeição leve acompanhada de uma bebida (mesmo que seja apenas água) e gorjeta. Bebidas custam dois dólares. A área para a elite é protegida. A polícia, assim como os criminosos, evitam criar problemas no Céu Azul.

No Salão de Baile Céu Azul, o estabelecimento mais glamoroso na cidade no qual se podem comprar bebidas alcóolicas ilegais, a música é excelente, a companhia é distinta, e a bebida é genuína e importada. É preciso muitos subornos para manter o Céu Azul aberto, por isso comida e bebida são caras. O primeiro show começa às 20 horas. O local fica aberto durante a noite toda.

Uma vez que tenham passado pela porta azul sem marcas ou placa, dois homens brancos e grandes usando smoking examinam os clientes; pobres e pessoas malvestidas ou de cor que, de alguma maneira, passaram pela porta são jogadas para fora. Se um dos investigadores, ou todos, não são brancos, eles são proibidos de entrar. Se eles não entrarem no Céu Azul, podem encontrar uma entrada pelos bastidores, por onde testemunham os eventos da noite.

Atrás dos guardas, uma escada com carpete azul sobe para o salão. O chão parece muito com o de um cinema contemporâneo. A chapelaria se encontra em frente à escada. À esquerda está o banheiro para os cavalheiros e uma escada que leva para um elegante cassino (que não é importante para esta aventura), à direita se encontra o banheiro para as senhoras e a entrada para o salão. As duas salas de espera são de azulejo de mármore azul e branco. Há vários espelhos, assim como torneiras cromadas e outros acessórios brilhantes.

O gerente sorri quando os investigadores passam pela porta e entram no salão principal. Ele sinaliza para que eles o acompanhem. Vários garçons passam. Jazz e murmúrios de conversas preenchem a sala.

O *showroom* é grande. Um bar opulento fica à esquerda, onde várias garrafas se alinham atrás dos *bartenders*. No lado oposto há um grande palco com uma banda. Entre o palco e o bar há várias mesas redondas com cadeiras sem braço e uma pista de dança. Em cada mesa se encontra uma pequena lamparina, criando uma iluminação mais íntima. Lustres elétricos no teto lançam uma tonalidade suave de azul e ouro sobre as faces de homens elegantes, pálidos e corpulentos, e nos cabelos platinados de jovens ambiciosas e enfeitadas.

O Céu Azul é um lugar muito frequentado e famoso. Homens de negócio de Nova Iorque, atores de teatro, estrelas de Hollywood, políticos honestos e corruptos, homens de negócio de Chicago e gângsteres, magnatas da indústria automobilística de Detroit, do transporte marítimo e ferroviário de São Francisco, donos do petróleo no Texas e Oklahoma, o rico e o astuto, os grandes investidores do mundo todo passam por aqui quando estão na cidade.

A Banda 5 Estrelas proporciona a música. No Céu Azul, os *bartenders*, garçons e seus ajudantes, coristas, apresentadores e auxiliares de cozinha são negros; a clientela, o gerente, o fiscal e o proprietário são brancos.

As bandas de Jazz na década de 1920, especialmente as que tocavam nos grandes clubes, eram maiores do que as de hoje. Podiam incluir instrumentos como trompetes, trombones, saxofones, clarinetes, cornetas, bateria, baixo ou tuba, banjo ou guitarra, e um piano – todos os tipos de configuração foram testadas. Sem amplificador, eram necessários no mínimo oito ou dez instrumentos para preencher uma sala com som. Bandas menores tocavam em salões menores.

Começando a Ação

Quando os investigadores entram, o clube já está animado. A Banda 5 Estrelas já está tocando uma versão empolgante de "*Doctor Jazz*". Se desculpando com o público, o gerente conduz os investigadores até uma mesa próxima ao bar. Um desconhecido já se encontra sentado sozinho na mesa grande. Ele acena com a cabeça agradavelmente, mas coloca uma mão na cadeira próxima a ele para reservá-la – ele está esperando por alguém. Embora os investigadores não saibam, o homem é Pete Manusco, um contador da região. Ele aguarda Joey Larson, um gângster de pouca importância.

Manusco não está interessado em conversa, nem mesmo em ouvir a música, como é possível perceber pela batida nervosa dos seus dedos na mesa. Ele é de altura mediana, com sobrancelhas grossas que parecem se juntar e formar uma única linha de pelo que cobre a sua testa carrancuda. Comparado com o público, seu comportamento é cerimonioso e tenso. Um rolamento bem-sucedido de Psicologia confirma que o desconhecido está nervoso, e um sucesso em Localizar detecta um brilho de suor em sua face. Embora ele olhe para a banda, para evitar os investigadores, ele não parece escutar a música.

A banda termina "*Doctor Jazz*" e começa a tocar "*Clarinet Marmalade*"

Uma Indelicadeza Acidental

Uma porta atrás da mesa se abre, e um homem negro alto e magro usando um terno e carregando um trompete reluzente entra lentamente. Ele olha ao redor e pisca. É claro que sua intenção é subir ao palco, mas, sentados como estão na mesa, Manusco e os investigadores bloqueiam o seu caminho.

O homem parece hesitar, aparentemente por causa do efeito de muita bebida. Ele estuda a face das pessoas à sua frente e então escolhe Manusco. "Senhor, eu me perdi nos bastidores do palco. Uh, você poderia me deixar passar? Me desculpe por pedir."

Manusco precisaria se levantar para deixar o negro passar. Nervoso, seus modos não são dos melhores. "Procure outro caminho garoto, ou eu vou te tirar daqui!" Reclama Manusco.

Investigadores familiares com vida noturna da cidade podem reconhecer o negro como Leroy Turner, um jovem trompetista habilidoso que tem passado por tempos difíceis. Embora Turner tenha bebido um pouco, ele não está se sentindo suicida o bastante para forçar a sua passagem entre uma multidão de capangas, racistas e políticos. Ele recua desajeitadamente, se curvando. "Me desculpe senhor. Desculpe, desculpe."

Os investigadores podem intervir se desejarem, podem se levantar para deixar Turner passar, ou podem ignorar o assunto fazendo Turner recuar de volta para a porta. Se eles assim o fizerem, Turner imediatamente reaparece de outra porta e se dirige para o palco.

Se os investigadores deixarem Turner passar, ele agradece surpreso por ser tratado com decência. Enquanto ele passa, peça que o jogador faça um teste de Localizar. Com um sucesso, ele nota que o trompete de Turner possui quatro pistões, em vez de três – músicos podem achar estranho o acabamento em prata do trompete.

No outro lado da sala, o líder da banda faz o anúncio. A atenção de todos se dirige para o palco, poucos reparam na entrada de um homem que lembra um rato usando um terno marrom desalinhado. Ele olha o público, e então se desloca em direção a Manusco.

"Senhoras e senhores, é com grande honra que eu informo a presença do Prefeito esta noite – parabéns por sua reeleição, senhor Prefeito! Aquele reformista pensou que tinha superado você, mas não se pode derrubar um bom homem. Esta canção é para você!"

Já no palco, o casaco e a calça marrom amarrotada de Leroy Turner contrastam com os paletós brancos da banda, mas o mesmo acontece com a extraordinária força e precisão de seu tom quando ele se junta ao grupo em uma versão animada de uma nova canção: "A Batida do Defunto". O ritmo é irresistível, a musicalidade é de alta categoria, e logo a maioria do público está dançando euforicamente – a nova música é um sucesso.

O Convidado Chega

No meio da homenagem do líder da banda para o prefeito, o pequeno homem com cara de rato que estava atrás de Pete Manusco avança. Ele é Joey Larson, um capanga de Archie Bonato. Ele é o homem que Manusco aguarda. Enquanto a música continua, Joey saca uma .45 quase do seu tamanho e atira à queima-roupa na cabeça de Manusco.

Mesmo com o barulho da banda e da plateia, a um metro de distância, nada é mais alto que um tiro de uma .45. O investigador que está do lado oposto a Manusco é banhado com partes do cérebro e ossos que saem do grande buraco aberto em sua cabeça. Ele perde 1/1D6 pontos de Sanidade, e as outras testemunhas perdem 1/1D3 pontos de Sanidade.

Quando o corpo cai sobre a mesa, os investigadores se viram e – talvez com um rolamento de Sorte – conseguem olhar para rosto do atirador. Joey vê o rosto de todos. Ele não fica por ali para conversar, mas coloca o revólver em seu casaco e sai friamente pela mesma porta de serviço pela qual Turner entrou. Então ele segue em direção à escada para fora do clube.

Os investigadores podem ou não estar carregando armas. No momento que os investigadores descerem a escada e ultrapassarem os guardas e a porta, Joey já está a certa distância dentro de um Packard cinza. Passando em um teste de Localizar, percebe-se que a placa do carro foi removida.

No interior do Packard, o pequeno Jimmy Foster acelera. Se alguém tentar persegui-lo, um gângster sentado no banco de trás se inclina para fora com uma submetralhadora e dispara 15 ou 20 balas sem mirar, para desencorajar o perseguidor. O porteiro se joga no chão, assim como devem fazer os investigadores que quiserem evitar um tiro. Aqueles que ficarem em pé ou perseguirem o carro têm 25% de chance serem acertados e sofrerem um dano de 1D10+2; um resultado entre 01 e 05 no D100 resulta em um empalamento, aumentando o dano para 2D10+4.

O Packard e Joey Larson certamente conseguem fugir. Encoraje os investigadores que os perseguirem a retornar para o Céu Azul e ver o que aconteceu por lá.

A Batida do Defunto

De volta ao Céu Azul, poucas pessoas sabem sobre o tiro, mas a notícia se espalha rápido quando a banda termina com "A Batida do Defunto". Como poderia uma notícia dessas não se espalhar? Manusco caiu bruscamente sobre a mesa, com a face de lado e em cima de um mar de sangue, cérebro, ossos e uísque, mostrando a todos o buraco negro na parte de trás de sua cabeça e o funil vermelho em sua testa. Ele está morto.

Porém, enquanto a banda continua tocando, as mãos do morto começam a bater no ritmo em cima da mesa coberta de sangue. Manusco se ajeita na cadeira. Seus olhos se levantam. O sangue desce da ferida em sua cabeça, mas ainda assim ele permanece em pé. Um gemido sai de seus lábios. Qualquer espectador que passar em um teste de Escutar entende que ele falou "Joey". Manusco então se levanta e sai cambaleando em direção à porta principal, ele agora é visto pela maioria do público. A banda fica em silêncio. O gerente começa a respirar com dificuldade e desmaia. Pete Manusco sai pela porta. Pessoas começam a gritar do lado de fora, marcando o seu progresso em direção à rua.

A perda de Sanidade é de 0/1D6 pontos para todos que testemunharem essa terrível ressurreição. Investigadores

que tiveram sucesso acreditam que, embora a ferida seja séria, ela parece pior do que realmente era. Investigadores que falharem no rolamento sabem mais do que isso.

Assim que a notícia do tiro se espalha, algumas pessoas começam a gritar enquanto outras tentam evitar o escândalo. Quase todos, do prefeito ao ajudante de garçom, fogem.

Alguns conseguem manter a calma e saem pela porta de trás do palco, mas a maioria desce as escadas, tentando empurrar Manusco. Eles jogam o morto no chão, que cai da escada e rola até o andar de baixo. O público, aterrorizado, o pisoteia enquanto corre para fora. Gemendo, ele tenta se levantar, mas as pessoas continuam a derrubá-lo, e o destroem ainda mais. Ao ver o homem morrer pela segunda vez, os guardas, que normalmente não saem da porta por nada, fogem e nunca mais retornam.

Quando a onda de clientes sai, os restos de Pete Manusco se mexem. Ele consegue se levantar e continua a andar cambaleando em direção à rua, procurando por seu assassino. "Joey" ele geme, "Joey!" O chamado é de um tom de paciência sombrio e terrível.

O motorista da viatura, ao chegar à cena, vê o corpo reduzido à pasta de sangue que Pete Manusco se tornou e perde o controle do carro. O veículo derrapa, gira e esmaga Manusco contra o poste de luz, cortando-o ao meio. Agora que foi morto três vezes, Pete Manusco não se mexe mais.

Uma Ajudinha

Mitch Wester, o líder da banda, repara no investigador coberto de pedaços do cérebro de Manusco. "Você foi ferido! Meu Deus, meu Deus, você foi ferido! Está tudo bem?" Uma vez que o investigador parece que não foi acertado, Wester pega sua corneta e sai como todo mundo.

Sozinho no palco, Leroy Turner senta rente à parede, com os olhos esbugalhados, bebericando uma pequena garrafa. Quando ele ouve sirenes, ele se levanta e corre para o banheiro, para pular por uma das janelas. Se os investigadores estiverem lá e se eles o deixaram passar anteriormente, ele não está tão bêbado ao ponto de não conseguir falar com eles.

"Cês vão tá com problema daqui a pouco, é melhor fugir. Vem comigo – eu conheço um caminho." Ele realmente sabe o que está dizendo. Uma vez que do lado de fora, é cada um por si.

Uma pista importante

Se fugirem pelas portas do fundos ou pela janela, Wester ou Turner deixa cair um cartão de uma funerária.

Morgan & Dupuy

CASA FUNERÁRIA CRISTÃ

Servindo as Famílias de Descendentes de Africanos desde 1851

172nd and West Charles Streets

Elkhorn 6617

Escritas à mão no cartão estão a data de amanhã e as palavras, *11h em ponto – traga a sua trompa. Estilo Nova Orleans.*

O Homem do Governo

Roger Daniels é uma agente da tesouraria na unidade de Proibição. Ele estava no Céu Azul naquela noite e pode servir de testemunha do crime, se o guardião desejar.

Daniels é parte de um grupo que está documentando a participação de oficiais eleitos em locais de tráfico de bebida. Ele é um homem honesto com cerca de trinta anos, alto e de cabelo ruivo. Sempre carrega uma arma consigo, mas evita tiroteios. Seu sonho envolve altas comendas e fama, e ele deseja um dia se candidatar para um cargo político.

Daniels existe para expandir a trama. Esse "agente da lei seca" pode decidir que os investigadores estão envolvidos com a casa que serve bebidas ilegais, ou talvez com alguma gangue rival. Ele pode segui-los e resgatá-los em um momento oportuno. Pode ainda ser um aliado, um problema, ou apenas servir como uma tirada engraçada. Ele é um recurso do guardião. E uma coisa é certa: ele nunca bebe.

Investigações Durante a Noite

Os investigadores podem permanecer no Céu Azul para ajudar a polícia. Desde que falem a verdade, suas declarações serão anotadas e poderão ir para casa.

Os investigadores que deixaram o Céu Azul e não viram Manusco andar conseguem uma descrição do que aconteceu com algum bêbado na vizinhança. Se os investigadores tiverem um automóvel, talvez um casal respeitável peça carona quando os táxis ficarem escassos e relate a história.

Se os investigadores tentarem encontrar os membros da banda, poucos negros admitem saber alguma coisa para uma pessoa de outra raça, mesmo se for um músico. Se os investigadores pressionarem de forma mais dura, alguém pode sugerir que Mitch Wester estará amanhã no funeral de Freddie Fayette. Ukrezia

Borden, uma negra velha demais para ficar com medo, diz a eles para "deixar a banda em paz. Eles não fizeram nada. O imbecil do baterista Bedson tem um pé de galinha dentro da sua bateria. Sim senhor! Você sabe o que isso quer dizer". Isso não é verdade, e é uma distração para investigadores que temem o vodu.

Resumindo a Noite

Permita aos jogadores fazerem um rolamento – de Ocultismo ou Mitos de Cthulhu – para sugerir que Manusco foi ressuscitado de alguma forma. Um rolamento de Ideia pode apontar que a ressurreição ocorreu enquanto tocavam uma nova música a "Batida do Defunto". Se a ligação entre Leroy Turner não foi feita no momento, ela deve ser forçada no funeral de Fayette.

Dependendo das respostas dos investigadores, várias linhas de investigação estão disponíveis. A mais importante leva ao funeral de Fayette.

Os Jornais pela Manhã

Pela manhã, os jornais falam sobre o tiro em Manusco e afirmam que o pobre homem, apesar de mortalmente ferido, procurou por ajuda, mas ironicamente acabou morto por aqueles que poderiam lhe ajudar. Análises sobre o significado da vida serão impressas nos próximos dias.

Peter Manusco é identificado como um contador autônomo, um homem com um registro impecável que em um momento de fraqueza entrou no Salão de Baile Céu Azul. A polícia acredita que ele foi confundido com algum criminoso.

O escritório do Prefeito anuncia o fechamento do Salão de Baile Céu Azul, agradecendo pelo fato de tal antro de crime e vício ter sido localizado. O gerente do clube, Sr. Roland Marlow, é chamado para comparecer à delegacia para responder a várias acusações e é libertado após pagar a fiança.

O agente do governo Roger Daniels comprova que o Céu Azul estava vendendo álcool. Ele consegue fazer com que sua foto saia estampada em muitos dos jornais. Sua carreira está começando.

Os Jornais The Emancipator & Union Leader

Há também um jornal diário dedicado à comunidade negra disponível em bancas de jornal. Comparado com os outros, a diferença na escrita e na cobertura é surpreendente. Nenhuma das histórias na página da frente coincide com os jornais de brancos, exceto a menção de perturbações no que é então conhecido como Sudão Anglo-Egípcio.

Um texto longo fala sobre um Sr. Marcus Garvey, um nacionalista negro, fotografado vestindo um traje militar extravagante. Outro, de autoria de um Sr. Du Bois da NAACP, discute sobre o sistema de meação no sul e suas implicações para a saúde, educação e o sustento de vida do afro-americano. Outros artigos falam sobre interesses de negros e personalidades, e um rolamento bem-sucedido de Ideia deduz que os outros jornais são especificamente brancos nas *suas* coberturas. Quase nada coincide entre os jornais da comunidade negra e dos brancos, nem mesmo as histórias sobre o beisebol. Manusco não é mencionado.

Com um rolamento bem-sucedido de Sorte, o investigador percebe um anúncio da Casa Funerária Morgan e Dupuy.

Se procurarem na coluna de anúncios fúnebres, eles descobrem que um enterro e cortejo estão marcados para hoje às 11h no Morgan e Dupuy, em nome de Frederick Lincoln Fayette, cunhado do Sr. Mitchell Wester, líder da banda.

Uma pesquisa no escritório do *Emancipator,* ou na biblioteca mais próxima do jornal (ou talvez uma conversa com Sr. Wester, cujo nome aparece na lista telefônica) leva à conclusão de que o Sr. Fayette morreu de um tiro acidental dois dias antes. Elizabeth Wester Fayette ainda vive. O Sr. Fayette era dono de seu próprio caminhão e trabalhava fazendo carreto.

Pete Manusco

O escritório e o lar de Manusco têm telefones listados. Investigadores que agirem rápido podem chegar aos dois locais antes da polícia. No escritório, eles encontram uma fechadura quebrada e descobrem que todos os arquivos "B" foram removidos. Um rolamento bem-sucedido de Localizar encontra uma nota rabiscada na lixeira.

Senhor M, você ten que mi encontrar oji a noite no Céu Azul para uma cunversa importante pra sua saúde e segurança.

J.

Uma procura no apartamento de Manusco revela um álbum de recortes sobre Archie 'o Chefe' Bonato. Os recortes datam de até um ano e meio atrás. Uma inspeção da caderneta de poupança de Manusco mos-

tra que um depósito mensal de $1.000 foi feito em sua conta durante o mesmo período.

Um Rumor da Polícia

Uma visita à central ou uma conversa com os oficiais que investigam o caso revela que o médico legista vai atestar que a ferida na cabeça de Manusco foi instantaneamente fatal. Mais da metade do volume do cérebro da vítima foi despedaçado ou ejetado de seu crânio. Manusco não poderia ter feito o que os investigadores testemunharam.

O Funeral de Fayette

No funeral de uma família negra, os de outras raças terão as boas-vindas que merecem: curiosos serão desprezados, penetras barulhentos serão ameaçados e expulsos, aqueles que mostrarem uma simpatia genuína serão acolhidos, e os desolados serão consolados. Deixe os investigadores agirem da maneira que escolherem.

Em algum momento, alguém pode perguntar casualmente sobre o relacionamento entre os personagens e o falecido. Trata-se de uma pergunta natural. Qualquer informação dada pelos investigadores se espalha rapidamente pela multidão.

Após o final do funeral, seis carregadores de caixão surgem na sala, carregando um caixão de pinho. Dois policiais negros em motocicletas vão à frente, controlando o trânsito nas interseções. Membros da Banda 5 Estrelas tocam "*I'll See You on Judgment Day*", e o resto das pessoas segue atrás.

Mais pessoas se juntam à procissão conforme ela continua em direção ao cemitério. A Banda 5 Estrelas continua a tocar canções de louvor. Os músicos andam em linha atrás do caixão, com Wester na frente e o baterista atrás, com o seu tambor preso no seu peito. O comportamento de todos é sério e digno.

Passando por uma loja, os investigadores têm uma sensação de serem vigiados. Um rolamento bem-sucedido de Localizar distingue Leroy Turner na porta do outro lado da rua, fumando e observando a procissão, mas a sensação de que alguém os está vigiando não termina ao identificarem Turner.

Turner apaga o seu cigarro e sai da loja, levantando o seu trompete enquanto a banda toca "*Closer Walk With Thee*". Ele se posiciona ao lado de Wester, leva seu instrumento à boca e começa a tocar notas melancólicas em contraponto à corneta de Wester. Um sussurro das pessoas atesta a beleza da música.

Em menos de vinte segundos após Turner começar a tocar o seu trompete, com um rolamento bem-sucedido de Escutar, o investigador detecta um gemido no interior do caixão. Isso custa 0/1D2 pontos de Sanidade.

Surge Outro Defunto

Os carregadores do caixão quase perdem o equilíbrio quando a distribuição do peso dentro do caixão muda. Inicialmente eles se entreolham confusos e alarmados. A multidão se assusta, e a música cessa. De repente, a tampa do caixão se quebra e abre em pedaços. Os carregadores deixam cair o caixão e saem correndo. O recentemente falecido, Frederick Fayette, surge – pálido, inchado e aturdido. A multidão grita e reage com perplexidade. Ver isso custa a todos na cena 0/1D6 pontos de Sanidade.

Várias pessoas tentam ajudar a levantar Fayette, que continua a se mexer e olhar para os lados, com uma expressão confusa. Quem tentar acalmá-lo precisa passar em um teste de FORx5.

Lizzie Fayette se coloca na frente de seu marido e levanta o seu véu. Suas bochechas estão molhadas com lágrimas. Ela sussurra: "Freddie é você?" Fayette se vira em sua direção, olha para ela em choque e começa a compreender a sua situação. Ele joga a sua cabeça para trás e solta um grito terrível. Em seguida, ele cai de joelhos em frente à sua esposa, que está com os braços trêmulos em volta dele. Ele não se mexe mais; está morto de novo, e não volta mais à vida.

A multidão começa a se agitar e a se zangar com o agente funerário, Sr. Dupuy, e os dois assistentes que estão acompanhando a procissão. As palavras mais ouvidas são "Enterrado vivo!" Com a ajuda da polícia, os três conseguem fugir com alguns ferimentos.

Os investigadores podem tentar intervir, usando Lábia ou Crédito. Qualquer esforço de boa-fé ganha a confiança das pessoas presentes. Mitch Wester pode reconhecê-los da noite anterior.

O Observador

Durante a confusão, peça por outro teste de Localizar. Com um sucesso, o personagem percebe um homem branco, baixo e vestido com um terno marrom. Ele recua e anda rapidamente para um Packard cinza parado. Investigadores que estiveram no Céu Azul na noite passada reconhecem o homem como o assassino de Pete Manusco. O Packard cinza desaparece antes que qualquer investigador consiga atravessar a multidão para alcançá-lo. Joey Larson tem seguido os investigadores. Eles viram o seu rosto na noite anterior.

Agora ele está nervoso e começou a pensar que talvez precise dar cabo dos personagens. Ao testemunhar a ressurreição de Fayette da mesma forma do que Manusco, ele se apressa em contar para o Chefe Bonato o que viu.

Leroy Turner

Se ninguém pará-lo, Turner foge durante o tumulto. Parece que o trompete de Turner já acordou os mortos duas vezes – um talento incomum. Se um investigador pedir para conversar com ele, Turner concorda, se lhe pagarem uma bebida. Ele leva os investigadores para um estabelecimento ilegal na vizinhança que vende bebida alcoólica.

Ele está espantado com os eventos dos dois últimos dias. "Eu toco trompete há dez anos. Nunca *isso* tinha acontecido antes." Qualquer comentário compreensivo ou simpático faz com que ele comece a falar.

Ele ganhou o novo trompete de ninguém menos que o Sr. Louis Armstrong. Há alguns dias, Turner estava tocando com uma banda improvisada e, quando ele saiu para fumar um cigarro de maconha, Armstrong aproximou-se dele num beco. "Você é um bom trompetista, Leroy, e por isso quero lhe dar um dos meus trompetes." Armstrong deu-lhe o trompete que ele está segurando.

Um rolamento bem-sucedido de Psicologia mostra que o evento aconteceu como Turner está relatando, mas que ele notou algo mais. Se for questionado, Turner acrescenta: "Os olhos do Sr. Armstrong pareciam poços de escuridão. Muito estranho!" Turner não conta o que ele se lembrou das palavras de Armstrong/Nyarlathotep – "Se você tocar este instrumento, cara, você vai acordar os mortos!"

Em vez de três válvulas, o trompete tem quatro. Seu acabamento de prata é trincado como o couro de cobra ou jacaré. No interior da campana pode ser visto um círculo de estranhos símbolos – nem um rolamento de Ocultismo ou de Mitos de Cthulhu pode decifrá-los.

Turner não venderá ou emprestará o trompete. "Ele é a minha vida. Ele liga meu corpo à minha alma. Eu nunca vou encontrar um trompete tão bom como este."

Investigando Leroy Turner

Com Barganha, Lábia, Persuadir ou Crédito, e algumas vezes com um pouco de dinheiro, os investigadores podem aprender um pouco mais sobre Leroy Turner no dia seguinte, especialmente se eles forem educados e amigáveis. Mencionar o funeral de Fayette e o seu despertar dá a eles algo para trocar por informações. Rumores sobre o assunto estão se espalhando rapidamente. Além disso, se algum tipo de entendimento foi estabelecido com Mitch Wester, todas as informações podem vir dele. Leroy Turner não é popular na comunidade, mesmo entre os músicos – ele é muito irresponsável. Quando agenda uma apresentação, uma semana depois ele começa a beber e perde a hora. O que diz que vai fazer, ele não faz.

Mas as pessoas sentem compaixão por ele. O coração de Turner está partido – após ambos terem se mudado juntos de Nova Orleans há dois anos, sua namorada Marnie Smeaton foi atropelada e morreu. O carro cinza não parou. As pessoas dizem que foram garotos da faculdade.

Turner vive em uma quitinete na 174th Street. Ele possui um trompete, dois ternos, três camisas, quatro caixas de partituras e uma fotografia emoldurada de uma jovem sorridente.

Sr. Louis Armstrong

Com a mediação de uma agência de músicos negros, os investigadores podem chegar ao Sr. Armstrong. Para completar a conexão, eles precisam de um bolso cheio de dinheiro e dois rolamentos bem-sucedidos entre Lábia, Crédito ou Sorte. Armstrong viveu em Chicago de 1922 a 1924, tocou com King Oliver em 1924 e 1925, esteve em Nova Iorque com Fletcher Henderson, e retornou para Chicago em 1925.

Louis Armstrong é amável, mas fica perplexo com as perguntas. Ele ouviu falar sobre Leroy Turner, mas nunca o ouviu tocar. Ele não deu nenhum de seus trompetes a ninguém.

Consulte o quadro "O Rapto" na página seguinte.

Uma Surpresa para Joey

Os capangas de Bonato usam uma garagem para descarregar a bebida alcoólica que vem de fora da cidade. Dois caminhões esperam do lado de dentro para serem descarregados e oferecem cobertura para os investigadores. A sala grande no fundo da garagem foi convertida em um escritório e moradia. O escritório tem uma porta para um beco; as persianas estão fechadas, mas o papel delas é velho e rasgado. Investigadores no beco podem ver e ouvir o que se passa dentro da sala. Ou eles podem entrar e escutar pela porta da frente, que está desprotegida.

Permita que eles interrompam a qualquer momento a cena descrita abaixo.

Turner é levado para a garagem, para dentro do escritório e amarrado a uma cadeira. Suas mãos e braços estão livres. Eles ficam de posse do seu trompete. Do outro lado está Joey Larson, em pé. Dois outros criminosos estão próximos, deferindo uma quinta pessoa na sala, Archie Bonato, um homem grande com uma camisa de manga, fumando um enorme charuto Havana.

O objetivo desta cena é confrontar Turner com o poder de seu trompete, o que o levará à insanidade.

Chefe Bonato pergunta a Joey se esse é o garoto, e Joey diz que sim. Bonato pede a Joey para repetir o que ele viu. Joey descreve o funeral e como o morto Freddie Fayette se levantou e andou. Joey acrescenta que Laurette, a namorada negra de Joey, disse que isso é algum tipo de vodu e que a gangue poderia usá-lo. Bonato murmura e exala fumaça por um tempo, então pergunta se Joey está certo disso. Joey diz que sim.

"Não estrague tudo, Joey, como você fez com Manusco."

Joey diz: "De jeito nenhum, chefe."

"Aquilo foi um trabalho horrível Joey. Manter o Céu Azul fechado está me custando dinheiro – tudo o que você tinha de fazer era avisá-lo, Joey. Agora eu tenho que arranjar um novo contador."

Chefe Bonato murmura mais um pouco e ele troca uma expressão com os homens armados de cada lado de Joey Larson. "Bem, Joey, eu vou apostar no que você disse." Ele olha para as mãos de Joey. "Eu quero que você atire em si mesmo." A sala fica em silêncio. Joey Larson treme, mas não se mexe.

"Olha, Joey, se este negrinho pode trazer você à vida, como você mesmo disse, qual é o problema? Atire em si mesmo."

Como Larson não age, Chefe Bonato diz ao Pequeno Jimmy para matá-lo. Em perigo, Larson tenta puxar seu .45 de cano longo, mas o Chefe atira primeiro sem dificuldades e se certifica com uma segunda bala no coração de Joey. Pequeno Jimmy se curva sobre o corpo. "Ele está morto, Chefe."

Archie, o Chefe, balança a cabeça. "Joey, eu sempre te disse que a arma era grande demais para sacar rápido." Ele vira para Leroy Turner. "Vamos lá *jazzman*, toque."

Turner engole seco e começa a tocar "*High Society*". Os segundos passam. Joey se contorce. Então se levanta devagar. Todos praguejam, incluindo Leroy Turner, mas Archie, o Chefe, ordena que ele continue tocando. Larson vai em direção a Bonato, cuspindo sangue. Pequeno Jimmy atira com sua submetralhadora e acerta vinte balas no corpo de Larson. Turner ri e começa a tocar "*Tiger Rag*", enquanto o corpo gira e sacode. Os projéteis dilaceram aquilo que antes era Joey e o rasgam pela metade. As balas atravessam a sala. O cheiro de sangue e de pólvora é forte. A submetralhadora está vazia. Larson está no chão e nas paredes. Em silêncio, os bandidos cruzam a sala e pegam uma bebida, enquanto Archie, o Chefe, expressa seu espanto. Perda de Sanidade para esta cena é 1/1D6 pontos.

E Agora?

Os investigadores fizeram alguma coisa para distrair os capangas? Se não, talvez os bandidos estejam tão abalados que eles cortem as cordas de Turner, o joguem para fora e tentem esquecer o que aconteceu.

Ou talvez Bonato possa achar que Turner pode ser útil. Ele passa o músico risonho e dócil para o Pequeno Jimmy, e fala para ele prendê-lo na adega da Mama Chengelle, um bordel de Bonato. Entretanto, no caminho, Turner pula do carro e desaparece na multidão, parando um momento ou outro para tocar em alguns bares.

Ou talvez os investigadores encontrem algum policial honesto que veio até a cena antes de limparem a bagunça. Nesse caso, os bandidos vão presos. Entre as evidências na cena estão os arquivos "B" do escritório de Manusco, que incriminam Bonato.

De qualquer forma, se fugir de Bonato, dos investigadores ou da polícia, o insano Leroy Turner se dirige para a tumba de Marnie Smeaton.

O Blues de Leroy

Turner foge do prédio e desaparece pela cidade. Se os investigadores não tiverem uma ideia, um rolamento de Ideia sugere que Turner, totalmente insano, foi para o cemitério ressuscitar a sua amada. Marnie Smeaton pode estar morta em seu túmulo, mas seu amado tem como trazê-la de volta. Mesmo depois de alguns anos, há alguma coisa para ser animada. Não importa o quão rápido eles descubram, Leroy Turner chegará antes no cemitério.

Ao chegarem, o zelador pode indicar o local do túmulo, ou talvez eles possam ver Turner andando a passos largos e ansioso há centenas de metros de distância. Descrições e rolamentos de Sorte ou Localizar pode aumentar o suspense. Quando eles chegarem

lá, Turner está em pé próximo ao túmulo de Marnie Smeaton, com o trompete levantado, as bochechas flexionadas e o pé preparado para marcar o tempo. "Pessoal, esta canção é para Marnie", ele resmunga e começa a tocar.

Ele toca pela perda de sua vida, pelo seu amor à bebida, pela música que ele nunca vai compor, pela perda de Marnie, por tudo que ele não terminou ou que foi forçado a abandonar. As notas do trompete tem uma doçura triste, tão leve e tão ágil como a própria vida. O chamado é irresistível.

O chão se agita; ao longe, a asa de um anjo de mármore racha e cai; uma lápide de ardósia se inclina e se quebra. Para onde quer que o som do trompete chegue, um morto geme e lembra. Marnie Smeaton ouve o seu amado tocar, e luta para sair do túmulo, um corpo rugoso e dissecado, sem vida, mas não mais morto. De todas as direções surge o som de coisas rachando, se mexendo, acordando e levantando. Os mortos estão ressuscitando. Todos perdem 0/1D3 pontos de Sanidade.

Turner recupera os sentidos e vê o que está acontecendo. Se ele puder fugir, ele assim o fará, saltando sobre as sepulturas, pelas lajes quebradas e passando pelas tumbas abertas. Quando ele tiver espaço para tocar novamente, ele retoma a música.

Se Turner levar um tiro, ou uma punhalada fatal, ele titubeia, coloca o trompete em seus lábios ensanguentados, fecha os seus olhos e assopra. Uma nota áspera ressoa, seu último sopro de vida. Ele morre, mas o som do instrumento o ressuscita – ele continua então a assoprá-lo. Uma vez morto, ele não precisa poupar nenhum ar para respirar, de modo que a terrível nota continua, rugindo, ressonante e infinitamente. O chamado do trompete cresce mais forte, até que sua força pulverize lápides e quebre portas de mausoléus. Testemunhar a reanimação de Turner custa 1/1D6 pontos de Sanidade.

Vivo ou morto, Turner continua tocando, até que o cemitério inteiro se levanta. Cada corpo que sai tropeçando lembra-se de quem lhe fez mal, e é tomado por uma sede de vingança. Em cada um, essa noção aumenta e se expande para incluir mais e mais dos seres vivos. Investigadores perdem 1D6/1D20 pontos de Sanidade, e arriscam ser atacados pelos mortos-vivos.

Olhando do vazio, Nyarlathotep ri. No centro do cosmos, na corte de Azathoth, o som do trompete de Turner chega, se misturando indissoluvelmente com o coro cego e idiota do guincho de flautas mortuárias.

Conclusão

Se os corpos no cemitério se levantarem, o guardião determina sua disposição e como os vivos os percebem. Histórias sobre esse despertar dos mortos são contadas como desvario de lunáticos. As autoridades atribuem os túmulos remexidos a vândalos.

Se o investigadores pararem Turner e o matarem, eles recuperam 1D3 pontos de Sanidade no final. Se Turner for impedido e ainda permanecer vivo, dê 2D6 pontos de Sanidade. A destruição do trompete concede 1 ponto de Sanidade.

Ajudar a prender o Chefe Bonato na cena do assassinato dá 1D3 pontos de Sanidade e uma recompensa de $1.000 da polícia para dividir, mas, no final, apenas o Pequeno Jimmy é condenado por homicídio e posse de arma. Ele sai da prisão onze meses depois. O Céu Azul reabre em dez dias, com pintura e carpete novos, pronto para a volta de sua clientela.

Se sobreviver, Leroy Turner passa o resto de sua vida em um manicômio, total e irrevogavelmente louco, tocando silenciosamente para a corte de Azathoth, esperando todas as noites pelo chamado de sua amada Marnie.

Se os investigadores tiverem estabelecido uma amizade com Wester, algumas semanas depois eles recebem uma cópia do primeiro disco da Banda 5 Estrelas, produzido antes do assassinato de Manusco. De um lado, a música "A Batida do Defunto" inclui um solo de Leroy Turner no trompete.

Estatísticas

As estatísticas estão na ordem de aparecimento na aventura. Os que são ressuscitados são zumbis. Eles perdem apenas um ponto de vida de uma bala ou de armas de empalamento. Todos os outros ataques infligem metade do dano rolado. Cada um continua a atacar até chegar a zero pontos de vida. Ao ver um zumbi, perde-se 0/1D8 pontos de Sanidade. Considere a condição do corpo quando planejar a perda de Sanidade. A visão de muitos zumbis custa no máximo 8 pontos de Sanidade.

O Rapto

Em algum momento após o funeral, Joey Larson rapta Leroy Turner. Este evento dá início ao fim da aventura, por isso o guardião deve realizá-lo apenas quando estiver preparado. O rapto pode acontecer após a conversa com os investigadores, durante a noite no quarto de Turner ou onde quer que Turner perambule bêbado e cause problemas. Os investigadores devem testemunhar o rapto – talvez eles acabaram de investigar o passado de Turner – ou o guardião deve criar outra conexão para a gangue de Bonato.

Há meia quadra de distância, Leroy Turner está para cruzar a rua quando um Packard cinza surge. Ele para do lado e dois homens brancos saem, puxam Turner para dentro do carro, que sai acelerando em alta velocidade. A cena dura apenas alguns segundos.

Se os investigadores tiverem um carro, eles podem segui-lo. Se estiverem a pé, um táxi está parado ao lado. Eles precisam de um rolamento de Dirigir Automóvel para conseguir seguir o Packard sem serem observados; determine qual investigador está dirigindo (Benny, o taxista, tem 60% em Dirigir Automóvel).

Se o rolamento falhar, Pequeno Jimmy (Dirigir Automóvel 70%) tenta fugir. Guardiões interessados podem desejar se preparar para uma perseguição de carro. Ou, alternativamente, pode-se comparar a habilidade Dirigir Automóvel no D100. O primeiro a falhar duas vezes perde e o outro segue o seu caminho, seja se livrando do carro que o perseguia ou reestabelecendo a perseguição sem ser visto.

Se o Packard se afastar, é preciso passar em um teste de Sorte e Localizar para encontrar o carro estacionado ao lado de uma grande garagem. Esse local é mais afastado, cheio de várias ervas-daninhas e construções em ruína. A porta da garagem está destrancada.

LEROY TURNER, 28 Anos, Músico Alcoólatra

FOR 12	CON 14	TAM 16	INT 11	POD 09
DES 18	APA 10	EDU 09	SAN 39	PV 15

Bônus no Dano: +1D4.

Armas: Punho/Soco 50%, dano 1D3 + bd
Trompete Profano 92%, 25 PV, música levanta os mortos

Habilidades: Beber Muito 65%, Improvisar Música 72%, Tocar Trompete 92%.

JOEY LARSON, 24 Anos, Salteador

FOR 12	CON 11	TAM 08	INT 10	POD 07
DES 16	APA 07	EDU 11	SAN 23	PV 10

Bônus no Dano: nenhum.

Armas: Canivete 64%, dano 1D4
Revólver .45 Cano Longo 60%, dano 1D10 + 2

Submetralhadora Thompson "*tommy gun*" 45%, dano 1D10 + 2

PETE MANUSCO, 40 Anos, Contador Zumbi

FOR 17	CON 15	TAM 11	INT 0	POD 01
DES 06	APA 06	EDU 0	SAN 0	PV 13

Bônus no Dano: +1D4.

Armas: Agarrar 25%, dano especial
Punho/Soco 30%, dano 1D3 + bd

MITCH WESTER, 39 Anos, Líder da Banda

FOR 14	CON 14	TAM 15	INT 15	POD 17
DES 13	APA 13	EDU 10	SAN 85	PV 15

Bônus no Dano: +1D4.

Armas: nenhum.

Habilidades: Cantar 54%, Compor 48%, Lábia 43%, Localizar 52%, Persuadir 67%, Primeiros Socorros 41%, Psicologia 36%, Tocar Corneta 77%.

ROGER DANIELS, 31 Anos, Agente do Governo

FOR 13	CON 12	TAM 15	INT 16	POD 13
DES 12	APA 11	EDU 15	SAN 65	PV 14

Bônus no Dano: +1D4.

Armas: Agarrar 50%, dano especial
Punho/Soco 60%, dano 1D3 + bd
Revólver .38 50%, dano 1D10

Habilidades: Contabilidade 45%, Dirigir Automóvel 60%, Escutar 67%, Farmácia 15%, Direito 55%, Localizar 62%, Persuadir 47%, Rastrear 13%.

FREDDIE FAYETTE, 27 Anos, Carregador Zumbi

FOR 24	CON 27	TAM 17	INT 0	POD 01
DES 07	APA 06	EDU 0	SAN 0	PV 22

Bônus no Dano: +2D6.

Armas: Agarrar 35%, dano especial
Estrangular 35%, dano 1D8
Punho/Soco 20%, dano 1D3 + bd

ARCHIE 'o Chefe' BONATO, 46 Anos

FOR 13	CON 16	TAM 15	INT 13	POD 13
DES 14	APA 09	EDU 12	SAN 47	PV 16

Bônus no Dano: +1D4.

Armas: Punho/Soco 64%, dano 1D3 + bd
Revólver .45 Cano Curto 60%, dano 1D10 + 2

Habilidades: Encontrar Lucro 59%, Escutar 48%, Lábia 71%, Direito 13%, Localizar 51%, Zombar 78%.

PEQUENO JIMMY FOSTER, Age 34, Fugitivo

FOR 17	CON 17	TAM 18	INT 10	POD 14
DES 12	APA 08	EDU 10	SAN 61	PV 18

Bônus no Dano: +1D6.

Armas: Bastão de Beisebol 52%, dano 1D8 + bd
Soco Inglês 58%, dano 1D3+2 + bd
Submetralhadora Thompson "*tommy gun*" 73%, dano 1D10 + 2

JOEY LARSON, 24 Anos, Zumbi Rastejante

FOR 18	CON 17	TAM 08	INT 0	POD 01
DES 08	APA 03	EDU 0	SAN 0	PV 13

Bônus no Dano: +1D4.

Arma: Agarrar 25%, dano especial

LEROY TURNER, 28 Anos, Trompetista Zumbi

FOR 18	CON 21	TAM 16	INT 0	POD 01
DES 09	APA 05	EDU 0	SAN 0	PV 19

Bônus no Dano: +1D6.

Armas: Agarrar 25%, dano especial
Trompete Profano 100%, 25 pontos de vida, música levanta os mortos.

SEIS POLICIAIS

	FOR	*CON*	*TAM*	*DES*	*POD*	*PV*
BRIAN	13	16	14	16	13	15
MARK	17	14	13	12	11	14
IAN	13	12	12	11	09	12
DYLAN	12	11	15	11	10	13
DAVID	15	13	13	10	11	13
BILL	16	10	12	08	15	11

Bônus no Dano: +1D4

Armas: Agarrar 40%, dano especial
Cassetete 40%, dano 1D6 + bd
Revólver .38 40%, dano 1D10

SEIS GANGSTERES ou FREQUENTADORES DO FUNERAL

	FOR	*CON*	*TAM*	*DES*	*POD*	*PV*
FRAGGLE	13	12	12	11	10	12
JENNIFER	12	14	14	10	11	14
FERGIE	12	11	15	11	11	13
JOHN	13	15	15	16	12	15
REGIE	12	17	17	12	09	17
MATT	14	12	12	08	15	12

Bônus no Dano: +1D4.

Armas: Punho/Soco 40%, dano 1D3 +bd (todos)
Revólver .38 35%, dano 1D10 (apenas gângsteres)
Taco 40%, dano 1D6 + bd

SEIS MORTOS RESSUSCITADOS

	FOR	*CON*	*TAM*	*DES*	*POD*	*PV*
SPENCER	24	27	14	09	01	21
NICK	19	15	14	07	01	15
DONYE	21	21	18	06	01	20
SOLOMON	21	18	14	06	01	16
MAJOR	23	24	16	05	01	20
JORDAN	27	17	10	04	01	14

Bônus no Dano: +1D6.

Armas: Agarrar 25%, dano especial
Morder 20%, dano 1D2

Utilidades

11 Condado de Lovecraft: um Guia para Arkham

Este capítulo é um guia para Arkham, seus arredores e os principais eventos ocorridos na região. Arkham seria um bom lugar onde estabelecer uma campanha de Chamado de Cthulhu.

Arkham, no estado de Massachusetts, nos EUA, fica a 8 km de Salem e 32 km ao norte de Boston. A população é de 22.562. Os primeiros moradores chegaram a Arkham em 1692, e foi oficialmente fundada em 1699. A indústria têxtil é a maior atividade econômica, mas a cidade está se tornando um subúrbio de classe alta de Boston. Arkham é o ponto de partida de vários contos clássicos de Lovecraft, como "Nas Montanhas da Loucura" (*The Mountains of Madness*), "O Horror de Dunwich" (*The Dunwich Horror*), "A Sombra Vinda do Tempo" (*The Shadow Out of Time*) e também é onde fica a Universidade Miskatonic.

Locais em Arkham

1: *Mansão Armitage* – 417 W. Miskatonic Avenue, na esquina ao sudoeste de West St. vive Henry Armitage, o bibliotecário da Universidade que reconhece a ameaça representada pela família Whateley de Dunwich e, acompanhado dos Professores Rice e Morgan, vai até lá para prevenir a convocação de Yog-Sothoth. Leia o conto "O Horror de Dunwich".

2: *Arkham Advertiser* – 389 W. Armitage Street. Redação de um dos dois jornais diários da cidade.

3: *Estação de Ônibus de Arkham* – 411 N. West Street. Linhas de ônibus para Boston, Salem, Newburyport, Dean's Corner e Kingsport, entre outras cidades. Não há linha de ônibus para Innsmouth; para viajar até lá, consulte Ponto de Ônibus Para Innsmouth, mais adiante.

4: *Gazeta de Arkham* – 350 W. Hyde Street. Redação de um dos dois jornais diários da cidade.

5: *Biblioteca Pública de Arkham* – 630 Marsh Street.

6: *Manicômio de Arkham* – 255 E. Derby Street.

7: *Estação de trem Boston & Maine* – 298 W. High Lane. Conexões diretas para Boston, e outras cidades ao norte e ao sul.

8: *Fórum de Justiça e Penitenciária* – 666 N. Peabody Avenue.

9: *Corpo de Bombeiros* – 418 E. Armitage Street.

10: *Hotel Miskatonic* – 200 block, W. College Street. O melhor hotel em Arkham. Com cinco andares, é também o prédio mais alto de Arkham.

11: *Ponto de Ônibus para Innsmouth* – 705 Dyer Street. O ônibus de Joe Sargent coleta passageiros aqui duas vezes ao dia. A jornada para Innsmouth custa 40 centavos por pessoa.

12: *Casa de Laban Shrewsbury* – 498 W. Curwen Street. Ele desapareceu em 1915. Dentre suas obras estão *Fragmentos de Celaeno* e *Cthulhu no Necronomicon*. Leia o conto *The Trail of Cthulhu*, por August Derleth.

13: *Arsenal da Guarda National* – 560 Marsh Street.

14: *Casa dos Peaslee* – 588 Crane Street. Casa de Nathaniel e Wingate Peaslee, que foram à Austrália em 1935 para investigar as fotos de estranhos blocos de pedra. Leia o conto "A Sombra Vinda do Tempo".

15: *Correios* – 487 N. Peabody Avenue.

16: *Antigo Cemitério de Arkham* – entre as ruas Lich, Personage, Church e Peabody.

17: *Casa Inomínavel* – 188 N. Boundary Street. Visitada por Randolph Carter e Joel Manton no conto "O Inominável" (*The Unnamable*).

18: *Casa dos Wilmarth* – 118 W. Saltonstall Street. Em uma recente viagem a Vermont, Dr. Wilmarth confrontou alienígenas em "Um Sussurro nas Trevas" (*The Whisperer in Darkness*).

19: *Casa da Bruxa* – 197 E. Pickman Street. Nesta casa o brilhante matemático Walter Gilman estudou os segredos da bruxa Keziah Mason. Leia o conto "Os Sonhos na Casa Assombrada" (*The Dreams in the Witch House*).

Universidade Miskatonic

A: Anexo Científico

B: Salão Científico

C: Artes Liberais

D: Dormitório

E: Dormitório

F: Biblioteca da Universidade Miskatonic – um cão de guarda neste local mata Wilbur Whateley quando ele arromba o prédio para roubar o Necronomicon. Leia o conto "O Horror de Dunwich".

G: Casa do Presidente.

H: Residências dos Professores

I: Dormitório

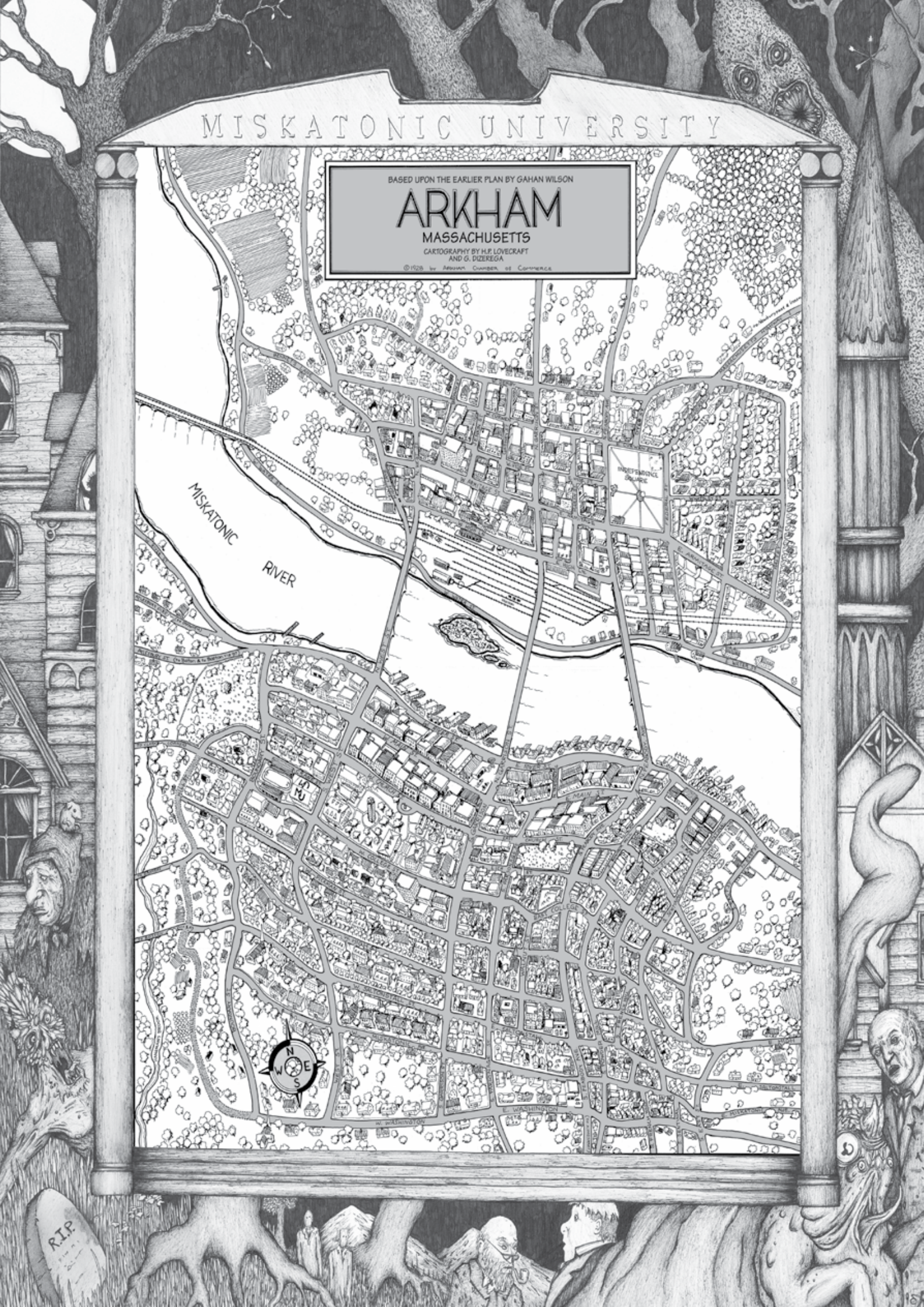
J: Salão Locksley

K: Hospital Universitário de St. Mary

L: Museu da Universidade Miskatonic – 687 W. College Street.

M: Estádio – o quarteirão inteiro entre as ruas Boundary e West, e Crane e College.

N: Estátua de Dean Halsey – Herói da terrível epidemia de tifo de 1905. Leia o conto "Herbert West – Reanimador" (*Herbert West – Reanimator*).


MISKATONIC UNIVERSITY
BASED UPON THE EARLIER PLAN BY GAHAN WILSON
ARKHAM
MASSACHUSETTS
CARTOGRAPHY BY H.P. LOVECRAFT
AND G. DIZEREGA
©1928 by Arkham Chamber of Commerce
MISKATONIC
RIVER
MU
MAIN
N
W
E
S
R.I.P.

O Condado de Lovecraft: Locais e Eventos

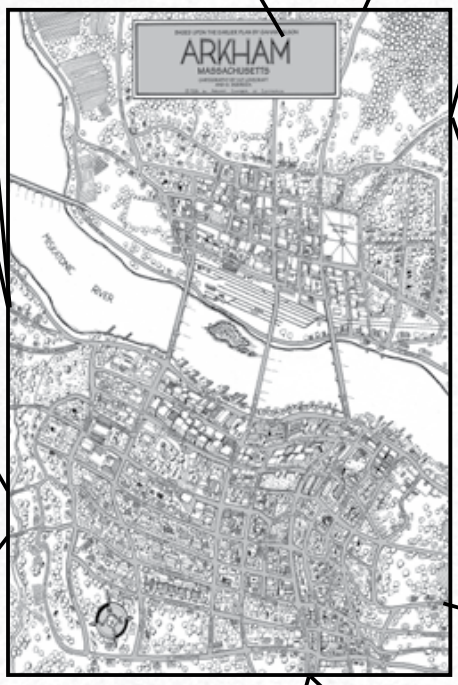
Dunwich - *cerca de 110 km ao noroeste de Arkham*. Dunwich fica próxima à fronteira com Vermont. População: 376; fundada em 1692. Esta pequena comunidade de fazendeiros costumava também operar serralherias. Rumores ainda existem sobre mortes bizarras ocorridas aqui no verão de 1928; leia o conto "O Horror de Dunwich".

Innsmouth - *10,5 km ao nordeste de Arkham*. População: 367; fundada em 1643. Originalmente um porto de comércio com a China, vários navios corsários partiram daqui durante a Guerra da Independência de 1812. A pesca é a principal atividade econômica nos dias de hoje. Existe também uma pequena refinaria de ouro. Esta é uma vila que curiosamente prefere se manter isolada, muitos de seus prédios agora se encontram abandonados. Leia o conto "A Sombra de Innsmouth" (*The Shadow over Innsmouth).*

Floresta de Billington - *três quilômetros ao noroeste da Arkham*. As antigas terras da família Billington ficam ao sul do Rio Miskatonic. É aqui que se encontram os mistérios pertinentes à torre de pedra, uma janela de vidro colorido e uma entidade misteriosa. Leia o conto *The Lurker at the Threshold.*

Fazenda Chapman - *alguns quilômetros ao norte de Arkham*. Dr. Herbert West acidentalmente iniciou um incêndio que destruiu a casa da fazenda. Leia "Herbert West – Reanimador".

Praia de Boynton - *1,5 quilômetros ao sudeste de Innsmouth*. Algumas poucas famílias moram nesta praia. O povoado fica próximo ao Recife do Diabo, que representa um perigo aos navios que passam por aqui. Na parte norte de praia fica a Rocha da Estranha Cabeça de Peixe, um grande rochedo, agora já danificado pela erosão, que foi entalhado por xamãs e seus ajudantes muito tempo antes da chegada do navio Mayflower. Esse afloramento, segundo dizem, representa o povo-peixe que se diz povoar estas águas.



Urzal Maldito - *um quilômetro ao oeste de Arkham*. O meteoro que caiu nas terras da fazenda de Nahum Gardner contém uma estranha entidade que gradualmente drena a energia vital de tudo o que se encontra em sua proximidade. A única pessoa a ver a entidade na década de 20 foi o fazendeiro Ammi Pierce, que morava ali perto. Leia o conto "A Cor que Veio do Espaço" (*The Colour Out of Space*).

Ponto do Falcão - *uma pequena vila de pescadores ao sul da Praia de Boyton*. População: 56; fundada em 1696. O nome se deve às aves de rapina que se alimentam dos peixes e frequentemente se concentram em grandes grupos nessas águas.

Mansão Carter - *cinco quilômetros ao sudoeste de Arkham*. Situada ao oeste da estrada que leva a Salem e Boston, na encosta de *Elm's Hill*. A mansão da família Carter se encontra em ruínas desde que Randolph Carter, um herói de guerra e autor promissor, desapareceu. Leia os contos "A Chave de Prata" (*The Silver Key*), "Através dos Portais da Chave de Prata" (*Through the Gates of the Silver Key*) e "À Procura de Kadath" (*The Dream-Quest of Unknown Kadath*).

Caverna do Covil da Cobra - A entrada da caverna fica na floresta escura próxima à Mansão Carter. Randolph Carter costumava brincar aqui quando criança. Leia o conto "A Chave de Prata".

Mansão Crownshield - *um quilômetro ao leste de Arkham*. Esta mansão é a morada de Edward Pickman Derby e sua esposa, Asenath. Derby era um poeta e autor de *Azatoth e Outros Horrores*. Leia o conto "A Coisa na Soleira da Porta" (*The Thing on the Doorstep*).

Kingsport - *três quilômetros ao sul de Arkham*. População: 7.834; fundada em 1639 e incorporada em 1651. Kingsport foi o porto de partida de vários navios corsários durante a Guerra da Independênca dos Estados Unidos. Hoje é um balneário de verão e morada de artistas, mantendo ainda muito da arquitetura original. A pesca é a principal atividade econômica. Leia os contos "O Festival" (*The Festival*) e "A Estranha Casa Suspensa na Neblina" (*The Strange High House in the Mist*).

Praia de Martin - *três quilômetros ao sudeste de Arkham*. População: 867; fundada em 1644. Uma vila de pescadores que se tornou popular com turistas. Próxima à desembocadura do Rio Miskatonic, aqui se tem uma bela vista do promontório de Kingsport, o ponto mais alto da costa de Massachusetts.

Uma Cronologia dos Eventos

As datas abaixo são dos contos de Lovecraft. Vários desses eventos, mas não todos, ocorreram no Condado de Lovecraft.

1877 - Desaparecimento do culto da Sabedoria Estelar, em Providence, Rhode Island: "O Assombro das Trevas" (*The Haunter of the Dark*).

11 de Maio de 1878 - Uma misteriosa múmia é encontrada em uma ilha no Pacífico Sul, pelo Capitão Charles Weatherby, comandante de um navio cargueiro proveniente de Wellington, na Nova Zelândia, que viajava rumo a Valparaíso, no Chile. Foi entregue ao Museu Cabot, em Boston: *Out of the Aeons*.

31 de Outubro de 1889 - Assassinato de Walker Davis por sua esposa enlouquecida, próximo a Binger, Oklahoma: *The Curse of Yig*.

Junho de 1892 - Um meteorito misterioso cai no jardim de Nahum Gardner, próximo a Arkham: "A Cor que Veio do Espaço".

1893 - Desaparecimento de Edwin Lillbridge, repórter do jornal *Providence Telegram*, durante a investigação do culto da Sabedoria Estelar: "O Assombro das Trevas".

1º de Novembro de 1907 - Um culto nos pântanos de Nova Orleans é eliminado pela polícia, que aprisiona 47 dos seus membros: "O Chamado de Cthulhu" (*The Call of Cthulhu*).

1908 - Estatueta misteriosa é exibida no encontro anual da Sociedade Americana de Arqueologia em St. Louis pelo inspetor de polícia John Raymond Legrasse: "O Chamado de Cthulhu".

2 de Fevereiro de 1913 - Nasce Wilbur Whateley em Dunwich: "O Horror de Dunwich".

17 de Maio de 1922 - O Capitão James P. Orne, do navio pesqueiro *Alma*, captura uma criatura marinha de um olho só e tamanho colossal, que é então preservada e colocada em exibição em Boston: *The Invisible Monster*.

8 de Agosto de 1922 - Morte de James P. Orne e mais uma dúzia, todos afogados em circunstâncias misteriosas: *The Horror at Martin's Beach*.

Outubro de 1923 - Morte do Doutor Muñoz, em Nova Iorque: "Vento Frio" (*Cool Air*).

1º de Agosto de 1924 - Morte do velho Feiticeiro Whateley, em Lammas. Ele deixa uma filha, Lavinia, e um neto, Wilbur: "O Horror de Dunwich".

8 de Agosto de 1924 - Morte do Capitão Edward Norrys, um enlouquecimento súbito do Sr. Thornton, um médium, e do Sr. Delaporte, dono do Priorado de Exham, numa caverna embaixo do priorado. Alguns meses depois, o priorado é demolido: "Os Ratos nas Paredes" (*The Rats in the Walls*).

23 de Março a 2 de Abril de 1925 - Loucura e delírio do jovem escultor Henry Anthony Wilcox depois de sofrer com estranhos sonhos. Ele se recupera, mas com certa perda de memória, em 2 de Abril: "O Chamado de Cthulhu".

2 de Abril de 1925 - A tripulação do navio *Emma*, que viajava de Auckland, na Nova Zelândia, para Valparaíso, no Chile, encontra uma estranha ilha vulcânica. Na ilha, seis tripulantes do navio morrem e mais um enlouquece O único sobrevivente é o Capitão Gustaf Johansen, que morre, enlouquecido, a bordo do navio: "O Chamado de Cthulhu".

1926 - O promissor poeta Justin Geoffrey morre num manicômio: "A Coisa na Soleira da Porta".

31 de Outubro de 1926 - Morre Lavinia Whateley. Ela deixa o filho ilegítimo, Wilbur: "O Horror de Dunwich".

Inverno de 1926-1927 - Morte de George Gammell Angel, Professor Emérito de Línguas Semíticas na Universidade Brown, como resultado de uma luta com um marinheiro: "O Chamado de Cthulhu".

3 de Novembro de 1927 - Cadáveres são vistos sendo arrastados pelas maiores enchentes jamais vistas em Vermont: "Um Sussurro nas Trevas".

Inverno de 1927-1928 - Investigação do governo em Innsmouth, resultando em explosões submarinas no Recife do Diabo e nos galpões à beira-mar: "A Sombra de Innsmouth".

Início de Agosto de 1928 - O corpo de Wilbur Whateley se dissolve, depois de ter sido morto por um cão de guarda na Biblioteca da Universidade Miskatonic: "O Horror de Dunwich".

Agosto de 1928 - Um montículo próximo a Binger, Oklahoma, é parcialmente escavado por um etnologista especializado nas culturas dos índios americanos. Entretanto, o etnologista inexplicavelmente se recusa a escavar mais do que a área superficial: *The Mound*.

9 a 15 de Setembro de 1928 - Os professores Armitage, Rice e Morgan, da Universidade Miskatonic, banem o Horror de Dunwich no sábado, 15 de Setembro: "O Horror de Dunwich".

12 de Setembro de 1928 - Albert Wilmarth, da Universidade Miskatonic, visita Henry Akeley. Akeley desaparece, Wilmarth foge: "Um Sussurro nas Trevas".

20 de Setembro de 1930 - A Expedição à Antártida da Universidade Miskatonic parte de Boston, a bordo do navio *Arkham*: "Nas Montanhas da Loucura".

22 de Janeiro de 1931 - Prof. Lake e seus companheiros voam para o interior da Antártida e lá descobrem novas formas de vida, mas logo em seguida não há mais transmissões de rádio: "Nas Montanhas da Loucura".

2 de Setembro de 1931 - Morte do renomado entomologista Henry Sargent Moore, Professor na Universidade de Columbia, NY, vítima de uma doença do sono de natureza particularmente virulenta: *Winged Death*.

23 de Janeiro de 1932 - Morte do renomado médico e entomologista Thomas Slauenwite, em Bloemfontain, África do Sul, como resultado de um infarto: *Winged Death*.

1º de Dezembro de 1932 - Dois homens, aparentemente ladrões, encontrados mortos no Museu Cabot, em Boston. Aparentemente morreram enquanto tentavam roubar a múmia *Eridanus*, que foi entregue ao museu em 1878: *Out of the Aeons*.

17 de Julho de 1935 - Fim de uma expedição arqueológica à Austrália, organizada por Nathaniel Wingate Peaslee, que teve amnésia de 1908-1913. A expedição foi patrocinada pela Universidade Miskatonic: "A Sombra Vinda do Tempo".

Regras Opcionais: Perseguição de Veículos

Estas regras servem para a resolução de perseguições simples e outras situações envolvendo dois veículos. O guardião deve adaptar ou complementar estas ideias como desejar.

Sequência em cada turno de jogo: (1) Mudança de velocidade dos veículos, se ocorrer; (2) veículos manobram e fazem teste de possível colisão; (3) personagens individuais movem ou agem em ordem de DES.

Conceitos

Velocidade: a velocidade máxima sustentada do veículo. Um veículo pode mover-se na Velocidade máxima ou menor. Todos os veículos começam com Velocidade 0 e aceleram.

Proximidade: o espaço relativo entre dois veículos em movimento. Há cinco Proximidades, como pode ser visto na Trilha de Proximidade de Veículos. Para cada unidade de Velocidade maior que o oponente, o veículo pode mover-se a uma Proximidade maior ou menor em relação ao outro veículo, por turno - se ele estiver na frente, o veículo se distancia do perseguidor; se estiver atrás, o perseguidor se aproxima em uma unidade de Proximidade.

Acelerar, Desacelerar: um veículo pode acelerar/desacelerar #X Velocidades por turno - um Mercedes-Benz SSK, por exemplo, com 4X, pode aumentar ou diminuir sua velocidade em 4 Velocidades em um único turno.

Dirigibilidade: facilidade e prontidão de manobras. Adicione ou subtraia o número de dirigibilidade da habilidade Dirigir do investigador. Consulte a Tabela de Veículos para obter o modificador.

Manobras: caso falhe um rolamento de manobra, faça um rolamento na Tabela de Complicações.

Curva: para fazer uma curva, é necessário desacelerar por uma unidade de Velocidade ou mais. Uma curva completa de 180 graus requer que o veículo reduza sua Velocidade para 1. O sucesso é automático.

Curva em Alta Velocidade: reduz a habilidade do motorista em 10 pontos percentuais, e ele então deve fazer um rolamento de Dirigir. Um sucesso significa que ele foi capaz de fazer a curva sem desacelerar.

Cavalo de pau: reduz a habilidade do motorista em 25 pontos percentuais, ele então deve fazer um rolamento de Dirigir. Um sucesso significa que o carro derrapou virando para a direção contrária. O veículo então se move pra frente com Velocidade 2 no próximo turno. Essa manobra não pode ser feita com veículos puxados por cavalos.

Colisão: o veículo colide contra um alvo móvel ou estacionário. Uma colisão causa 1D6 pontos de dano ao veículo ou veículos para cada Velocidade do impacto; personagens que se encontram dentro dos veículos sofrem um dano de 1D3 pontos de vida para cada Velocidade.

Desviar: com um rolamento bem-sucedido de Dirigir, o personagem consegue evitar uma única colisão, um arremesso, uma queda, um ataque com armas de fogo, etc., mas não mais de um por turno.

Dano em Veículos

A Tabela de Veículos mostra o número de pontos de vida de vários modelos de veículos. Quando um veículo sofrer uma colisão, subtraia do total de pontos de vida o dano rolado. Quando o dano for igual a mais da metade dos pontos de vida do veículo, a Velocidade do veículo fica reduzida pela metade. Com 5 ou menos pontos de vida, o veículo para de funcionar. Um rolamento bem-sucedido de Reparo Mecânico pode consertar 1D6+4 pontos de dano, no mesmo número de horas. Quando um veículo sofre dano, o Guardião pode escolher fazer um rolamento na Tabela de Complicações.

Ações Individuais

Com dois veículos lado a lado, personagens podem tentar passar de um veículo para o outro. Reduza pela metade as habilidades Escalar, Pular, Agarrar, etc., usadas nessas situações. Em caso de uma falha no rolamento da habilidade, o jogador pode tentar um rolamento de DESx3 ou Sorte para agarrar algo e evitar a queda. Para ataques com armas de fogo, consulte a Trilha de Proximidade de Veículos.

Uma Nota sobre Estradas

Na década de 1890, as ruas principais de cidade maiores eram pavimentadas, mas áreas residenciais próximas muitas vezes possuíam apenas ruas de terra. Estradas entre cidades eram todas de terra. Pontes eram raras, e muitas vezes cruzar um rio significava ter que usar uma balsa. Viagens de longa distância eram feitas por trem ou navio.

Na década de 1920, ruas em cidades e vilas ainda são de apenas duas pistas, uma em cada direção. Cruzamentos movimentados são controlados por guardas de trânsito. Ruas menores ainda são de terra e com apenas uma pista. Estradas entre as cidades são estreitas e sinuosas, e sinalização é rara. Animais e equipamentos de fazenda são frequentemente encontrados nas estradas.

Trilha de Proximidade de Veículo

Lado a Lado **Proximidade 1** *Armas de fogo: habilidade normal*	**Comprimento de dois carros** **Proximidade 2** *Armas de fogo: metade da habilidade*	**Próximos** **Proximidade 3** *Armas de fogo: um quarto da habilidade*	**Na linha de visão** **Proximidade 4** *Armas de fogo: 01% de chance de acerto*	**Fora de visão** **Proximidade 5** *Armas de fogo: Nenhuma de chance de acerto*

Use uma moeda ou outro maracdor para indicar a posição

Modificadores de Rolamentos

(Todos os modificadores são acumulativos)

Riscos, etc.	*modificador percentual*
cavalo de pau	-25
rua de terra	-20
pedras, galhos	-20
gelo, óleo	-20
neve	-20
longa descida íngreme	-10
pneu furado	-10
neblina	-10
rua de cascalho	-10
curva em alta velocidade	-10
noite	-10
chuva	-10
vento	-10
Velocidade máxima	-10
dirigibilidade	por veículos
Velocidade 1 ou 2	+10

Velocidade dos Monstros

Índice de Velocidade média para criaturas dos Mitos. A Velocidade individual pode variar.

VELOCIDADE 0: Abhoth, Azathoth, Cthugha.

VELOCIDADE 1: byakhee (solo), ctônico, Daoloth, cria negra, abissal, Pai Dagon & Mãe Hydra, dhole (escavando), rastejador dimensional, vampiro de fogo, Seres Ancestrais (solo e voando), pólipo voador (solo e voando), cria disforme, ghast, Ghatanothoa, carniçal, Glaaki, servos de Glaaki, gnoph-keh, Grande Raça de Yith, gug, cães de Tíndalos (solo), horrores caçadores (solo e voando), Ithaqua (solo), Outro Deus Inferior, lloigor, mi-go (solo e voando), besta lunar, noitestripa (solo e voando), Nodens, Nyarlathotep (humanoide), Nyogtha, habitante da areia, povo-serpente, servo dos Deuses Exteriores, insetos de Shaggai (solo), shantak (solo), shoggoth, Shudde M'ell, vampiro estelar, seres de Xiclotl, Y'golonac, Yig.

VELOCIDADE 2: Atlach-Nacha, byakhee (voando), Cthulhu (nadando e voando), dhole (solo), Hastur (solo), Nyarlathotep (monstruoso), Shub-Niggurath, cria celestial de Cthulhu, Tsathoggua, Zhar (solo).

VELOCIDADE 3: Cthulhu (caminhando), Cyaegha (voando), shantak (voando).

VELOCIDADE 4: Bast, cães de Tíndalos (voando), insetos de Shaggai (voando).

VELOCIDADE 5: Hastur (voando), Zhar (voando), Zoth-Ommog.

VELOCIDADE 10: Ithaqua (voando), Yog-Sothoth.

Tabela de Complicações

Use esta tabela quando um rolamento de manobra falhar, ou quando um veículo recebe dano. Se for necessário um resultado maior que 10, faça mais um rolamento e use ambos os resultados.

D10 *resultado*

1 - ***Pneu Furado ou Roda Trincada***: a Velocidade do veículo diminui para 1 até que o pneu ou roda seja substituído(a) ou consertado(a).

2 - ***Motor Danificado ou Rédea Quebrada:*** diminui a Velocidade do veículo em 2 unidades até que ele pare por completo. Ele só pode ser ligado novamente com um rolamento de Reparo Mecânico.

3 - ***Tanque de Gasolina Perfurado ou Cavalo Morto:*** nenhum efeito até que aconteça por uma segunda vez. É necessário então que o tanque ou cavalo seja substituído.

4-6 ***Derrapagem:*** diminua a habilidade Dirigir em 20 pontos percentuais no próximo turno apenas.

7 - ***Derrapagem das Rodas Traseiras:*** diminua a habilidade Dirigir em 10 pontos percentuais no próximo turno apenas.

8 - ***Derrapagem das Rodas Traseiras:*** diminua a habilidade Dirigir em 15 pontos percentuais no próximo turno apenas. Faça um rolamento nesta tabela novamente, e adicione 2 ao resultado.

9 - ***Extrema Derrapagem das Rodas Traseiras:*** diminua a habilidade Dirigir em 30 pontos percentuais no próximo turno apenas. Faça um rolamento nesta tabela novamente, e adicione 4 ao resultado.

10 - ***Capotagem:*** O veículo perde a direção, e capota uma vez para cada Velocidade. Cada capotagem causa 2D3 de dano ao veículo, e 1D3 a cada passageiro (1D6 aos passageiros de carruagem puxada por cavalo e que são arremessados do veículo na primeira capotagem). Para automóveis, há uma chance de 10% de explosão da gasolina.

Exemplo de ficha de veículo

veículo _____

motorista _____

habilidade do motorista % _____

aceleração /desaceleração _____

modificador de manuverabilidade _____

velocidade máxima _____

pontos de vida do veículo _____

velocidade atual _____

Tabela de Veículos

Tipo de veículo	velocidade máxima	pontos de vida	manuverabilidade	motorista & passageiros	aceleração / desaceleração
Cavalo	2	20	20	1	2X
Carruagem para um	2	20	15	1+1	1X
Carruagem com quatro cavalos	2	30	-1	2+4	1X
Carroça com quatro cavalos	1	35	-1	1+alguns	-
Carro - Hispano-Suiza H6	8	30	7	4	3X
Carro - Mercedes-Benz SSK	10	20	12	2	4X
Carro - Model A Ford	5	25	4	5	2X
Carro - Model T Ford	3	25	2	5	1X
Carro - Packard Str. Six	7	40	0	5	2X
Caminhão de 6 toneladas	4	70	-6	3 (cabine)	1X
Motocicleta Harley-Davidson	12	18	16	1(+1)	8(6)X
Carro - Corvette SR	15	25	14	1+1	8X
Carro - Ford Taurus	11	30	12	5	7X
Pick-up (6 cil.)	12	45	11	3 (cabine)	7X
Caminhão articulado	9	90	4	3 (cabine)	4X

Velocidades e Distâncias

Durante o século XIX e no início do século XX, o motor a vapor encurtou o tempo de viagem entre locais distantes. Até o fim da Primeira Guerra Mundial, as principais formas de viagem eram a locomotiva a vapor e o bonde puxado a cavalo ou elétrico.

A Primeira Guerra Mundial trouxe melhoras aos aviões e carros, mas esses meios de transporte não eram comumente utilizados para viagens de longa distância até a Segunda Guerra Mundial, quando enormes quantias de dinheiro foram investidas em novos aeroportos e rodovias interestaduais. Ainda nessa época, o sistema ferroviário foi desmantelado em praticamente todos os EUA, apesar de sua utilidade para os viajantes. Essa revolução só terminou recentemente, com a maior parte da rede ferroviária já removida.

Os preços para transporte encontram-se nas próximas páginas.

Velocidade Média e Alcances de Aviões, cerca de 1928

- Avião Monomotor: 190 km/h (120 milhas/h), 480-800 km (300-500 milhas).
- Avião Bimotor: 144 km/h (90 milhas/h), 800-1280 km (500-800 milhas).
- Zeppelin: 112 km/h (70 milhas/h), 1600 km (1000 milhas).

Preparações especiais podem aumentar o alcance: Lindberg voou de Long Island a Paris em um monomotor; durante a Segunda Guerra Mundial, um zeppelin viajou 16.000 km (10.000 milhas) da Alemanha a África e de volta à Alemanha.

Velocidade Média e Alcances de Aviões, Presente

- Avião Monomotor: 320 km/h (200 milhas/h), 1.200-1.600 km (750-1.000 milhas).
- Avião Bimotor: 440 km/h (275 milhas/h), 3.200 km (2.000 milhas).
- Jatinho: 800 km/h (500 milhas/h), 4.800 km (3.000 milhas).
- Boeing 747: 880 km/h (550 milhas/h), 11.200 km (7.000 milhas).
- Helicóptero civil de dois assentos: 224 km/h (140 milhas/h), 640 km (400 milhas), altitude máxima 2.930 m (9.500 pés).

Velocidade Média de Navios, 1890: A Vapor, 12-15 nós (22-28 km/h); Cargueiro, 10 nós (18,5 km/h); Transatlântico, 15 nós (28 km/h).

Velocidade Média de Navios, 1920: Motor, 20-25 nós (37-46 km/h); Cargueiro, 14 nós (26 km/h); Transatlântico, 25 nós (46 km/h).

Velocidade Média de Navios, Presente: Motor, 35-45 nós (65-83 km/h); Navio de Containers, 30 nós (55 km/h); Petroleiro, 35 nós (65 km/h); Navio Industrial, 25 nós (46 km/h); Navio de Cruzeiro, 30 nós (55 km/h); *Hovercraft*/aerobarco, 50 nós (93 km/h).

Velocidade Média a Cavalo: 16-18 km/h (10-12 milhas/h).

Velocidade Média de uma Carruagem: 16 km/h (10 milhas/h).

Velocidade Média de um Carro, em 1920: 40 km/h (25 milhas/h); estradas de terra 24 km/h (15 milhas/h).

Velocidade Média de um Carro, Presente: 110-120 km/h (70-75 milhas/h) em rodovia interestadual.

Velocidade Média de um Trem de Longa Distância: 55 km/h (35 milhas/h) nos EUA. Essa velocidade não mudou muito nos últimos cem anos. Já trens de alta velocidade na França ou Japão atingem o triplo dessa velocidade, ou mais.

Tabelas

As tabelas a seguir listam a distancia aérea e marítima para cidades de todo o mundo e entre as cidades dos Estados Unidos e o Canal do Panamá. A Faixa Azul destaca uma competição em prol da velocidade naval em uma era que viagem pelos oceanos era um prestígio e economicamente vital.

Distâncias Aéreas Internacionais

Valores em milhas, para quilômetros multiplique por 1,609.

	Bunos Aires	*Cairo*	*Calcutá*	*Cidade do Cabo*	*Hong Kong*	*Honolulu*	*Londres*	*Los Angeles*	*Manila*	*Cidade do México*	*Montreal*	*Moscou*	*Nova Iorque*	*Sydney*	*Tóquio*
B. Aires	—	7,345	10,265	4,269	11,472	7,651	6,916	6,170	11,051	4,592	5,615	8,376	5,297	7,330	11,408
Cairo	7,345	—	3,539	4,500	5,061	8,838	2,181	7,520	5,704	7,688	5,414	1,803	5,602	8,952	5,935
Calcutá	10,265	3,539	—	6,024	1,648	7,047	4,947	8,090	2,203	9,492	7,607	3,321	7,918	5,685	3,194
C. do Cabo	4,269	4,500	6,024	—	7,375	11,534	6,012	9,992	7,486	8,517	7,931	6,300	7,764	6,843	9,156
Hong Kong	11,472	5,061	1648	7,375	—	5,549	5,982	7,195	693	8,782	7,739	4,439	8,054	4,584	1,794
Honolulu	7,561	8,838	7,047	11,534	5,549	—	7,228	2,574	5,299	3,779	4,910	7,037	4,964	4,943	3,854
Londres	6,916	2,181	4,947	6,012	5,982	7,288	—	5,482	6,672	5,550	3,282	1,555	3,458	10,564	5,940
Los Angeles	6,170	7,520	8,090	9,992	7,195	2,574	5,382	—	7,261	1,589	2,427	6,003	2,451	7,530	5,433
Manila	11,051	5,704	2,203	7,486	693	5,299	6,672	7,261	—	8,835	8,136	5,131	8,498	3,944	1,866
C. do Mexico	4,592	7,688	9,492	8,517	8,782	3,779	5,550	1,589	8,835	—	2,318	6,663	2,094	8,052	7,021
Montreal	5,615	5,414	7,607	7,931	7,729	4,910	3,282	2,427	8,186	2,318	—	4,386	320	9,954	6,383
Moscou	8,376	1,803	3,321	6,300	4,439	7,037	1,555	6,003	5,131	6,663	4,386	—	4,665	9,012	4,647
Nova Iorque	5,297	5,602	7,918	7,764	8,054	4,964	3,458	2,451	8,498	2,094	320	4,665	—	9,933	6,740
Sydney	7,330	8,952	5,685	6,843	4,584	4,934	10,564	7,530	3,944	8,052	9,954	9,012	9,933	—	4,866
Tóquio	11,408	5,935	3,194	9,156	1,794	3,853	5,940	5,433	1,868	7,021	6,383	4,647	6,740	4,866	—

Distâncias do Canal do Panamá

porto	*milhas náuticas*	*quilômetros*
Baltimore	1.901	3.521
Boston	2.157	3.995
Buenos Aires	5.450	10.094
Callao (Perú)	1.346	2.493
Cidade do Cabo	6.574	12.175
Gibraltar	4.343	8.043
Hamburgo	5.070	9.390
Havana	1.003	1.858
Hong Kong	9.195	17.029
Istanbul	6.166	11.419
Jacksonville	1.535	2.843
Le Havre	4.610	8.538
Londres	4.763	8.821
Manila	9.347	17.311
Nápoles	5.325	9.862
Nova Orleans	1.403	2.598
Nova Iorque	1.974	3.656
Portland	3.869	7.165
Porto Said	6.268	13.270
Rio de Janeiro	5.345	9.899
San Diego	2.843	5.265
São Francisco	3.245	6.010
São Petersburgo	6.282	11.634
Singapura	10.506	19.457
Sydney	7.674	14.212
Taiti	4.486	8.308
Tokohama	7.682	14.227
Valparaíso	2.616	4.845
Vancouver	4.032	7.467
Vera Cruz	1.420	2.630
Wellington	6.505	12.047
Xangai	8.556	15.846

Troféu Flâmula Azul

Na época em que navios de passageiros eram motivo de orgulho nacional e indicação do vigor da marinha de uma nação, este troféu por velocidade de travessia do Atlântico era muito cobiçado. Com o surgimento de aviões à jato, o interesse no troféu terminou. Para quilômetros, multiplique nós por 1,852.

ano	*navio de passageiros*	*ton.*	*nós*	*direção*
1891	Teutonic	9700	20,5	l-o
1892	City of Paris II	10.700	19,5	l-o
1892	City of New York	10.500	20,1	o-l
1893	Campania	13.000	21,3	o-l
1894	Lucania	13.000	21,8/22	l-o/o-l
1897	Kaiser Wilhelm D.	14.400	22,4	o-l
1898	Kaiser Wilhelm D.	14.400	22,7	l-o
1900	Deutschland	16.500	23,2/23,4	l-o/o-l
1906	Kaiser Wilhelm II	19.400	23,6	o-l
1907	Mauretania	32.000	23,7	o-l
1907	Lusitania	31.600	24,5	l-o
1908	Mauretania	32.000	24,5	o-l
1909	Lusitania	31.600	25,9	l-o
1909	Mauretania	32.000	26	l-o
1910	Lusitania	31.600	25,8	o-l
1911	Mauretania	32.000	25,9	o-l
1924	Mauretania	32.000	26,3	o-l
1929	Bremen	51.700	27,8/27,9	l-o/o-l
1930	Europa	49.800	27,9	l-o
1933	Bremen	51.700	28,5	l-o
1933	Rex	51.100	28,9	l-o
1935	Normandie	79.300	30/30,4	l-o/o-l
1936	Queen Mary	81.200	30,1/30,8	l-o/o-l
1937	Normandie	83.400	30,6/31,2	l-o/o-l
1938	Queen Mary	81.200	31/31,7	l-o/o-l
1952	United States	53.300	36/35,6	l-o/o-l

Distâncias Aéreas, dos EUA

Valores em milhas, para quilômetros multiplique por 1,609.

	Chicago	*Denver*	*El Paso*	*Los Ang.*	*Miami*
Chicago	—	920	1252	1745	1188
Denver	920	—	557	831	1726
El Paso	1252	557	—	701	1643
Los Ang.	1745	831	701	—	2339
Miami	1188	1726	1643	2339	—
Minneapolis	335	700	1157	1524	1511
N. Orleans	833	1082	983	1673	669
New York	713	1613	1905	2451	1092
San Fran.	1858	949	995	347	2594
Seattle	1737	1021	1376	959	2734

	Minneap.	*N. Orlns*	*Nova Iorque*	*San Fran.*	*Seattle*
Chicago	335	833	713	1858	1737
Denver	700	1082	1613	949	1021
El Paso	1157	983	1905	995	1376
Los Ang.	1524	1673	2451	347	959
Miami	1511	669	1092	2594	2734
Minneapolis	—	1051	1018	1584	1395
N. Orlns.	669	—	1171	1926	2101
Nova Iorque	1018	1171	—	2571	2408
San Fran.	1584	1926	2571	—	678
Seattle	1395	2101	2408	678	—

Distâncias Marítimas, dos EUA

Valores em milhas náuticas, para quilômetros multiplique por 1,852.

port	*Nova Iorque*	*N. Orleans*	*S. Francisco*
Aden	8,532	7,870	11,500
Bombaim	1,820	9,536	9,780
Buenos Aires	5,868	6,318	7,511
Calcutá	9,830	11,239	8,920
Cidade do Cabo	6,815	7,374	9,898
Hamburgo	3,637	5,249	8,315
Le Havre	3,169	4,760	7,855
Hong Kong	11,431	10,830	6,086
Honolulu	6,686	6,085	2,097
Londres	2,233	4,507	8,038
Manila	11,546	10,993	6,289
Melbourne	10,628	9,437	7,040
Nome	8,010	7,410	2,705
Porto Said	5,122	6,509	9,562
Rio Congo	5,862	6,580	8,853
Rio de Janeiro	4,778	5,218	7,678
São Petersburgo	4,632	6,223	7,823
Singapura	10,170	11,500	7,502
Valparaíso	4,637	4,035	5,140
Vladivostok	10,001	9,410	4,706
Wellington	8,540	7,762	5,909
Xangai	10,855	10,254	5,550
Yokohama	8,986	7,762	4,536

Preços de Equipamentos e Serviços da Década de 1890

Vestimenta

Roupas Masculinas

Sobrecasaca	$25,00+
Terno social ou para padre	$18,00
Terno de Lã	$12,50
Terno de Baixa Qualidade	$6,50
Terno Oxford	$3,25
Sobretudo *Mackintosh* à Prova de Chuva	$6,98
Casaco de Lã	$9,45
Casacos de Seda Estilo *Smoking Jacket*	$5,95
Sapatos de Alta Qualidade	$2,95
Colete de Seda	$2,50
Camisa	95¢
Suéter de Lã	$1,50
Cartola	95¢
Chapéu-Palheta	75¢
Chapéu Estilo "Sherlock" (*Deerstalker*)	45¢
Gravata de Seda	55¢
Bengala	75¢
Pijama de flanela	98¢
Suspensório Bordado	55¢

Roupas Femininas

Casaco e Saia Estilo Bolero	$25,00+
Vestido de Seda Francesa	$11,00
Vestido de Tecido Estilo Chelsea	$1,75
Camisa de Seda	$2,25
Saia de Tafetá	$9,50
Capa de Seda	$8,00
Botas Abotoadas	$5,00
Sapatos com Cadarços	$2,70
Chapéu Estilo *Bon Ton Rose Foliage*	$3,50
Chapéu Estilo Napolitano	75¢
Espartilho Francês	$1,89
Camisola de Musselina	78¢
Sombrinha de Seda Chinesa	$2,35
Bolsa de Mão	98¢
Luvas com Botões	$1,29
Xale de Pele de Castor	$3,95
Colar de Renda	$2,25

Communicação

Telegrama

De 12 palavras	12¢
Cada Palavra Adicional	1¢
Internacional, por Palavra	$1,00

Correios

Até 30 gramas	2¢
Até 60 gramas	+1¢
Cada 60 gramas adicionais	+1¢

Mensageiro

Por quilômetro	6¢
Por hora	8¢
Levar Telegrama	$3,00
Ligação de Longa Distância	$7,00
Jornal	2¢

Entretenimento

Entrada de Teatro

Em pé	75¢
Sentado	$3,00
Camarote	$7,50
Entrada para Recital	$1,50
Entrada para Vaudeville	50¢

Bebidas

Coquetel	20¢
Vinho de Qualidade (garrafa	$1,75
Cerveja	5¢
Whisky (copo)	6¢
Whisky (garrafa	$1,00
Piano Vertical	$189,00
Violino com Caixa	$36,55
Gramofone	$35,00
Discos para Gramofone	50¢
Projetor de Imagens ("Lanterna Mágica")	$9,50
Câmera Fotográfica Portátil	$14,40
Filme (48 chapas)	$2,85
Câmera Fotográfica com Tripé	$29,75
Equipamentos para Sala Escura	$98,00

Acomodação e Comida

Hotéis

Hotel de Luxo (por noite)	$5,00+
Hotel Comum	
Por noite	$2,00
Por semana (com serviço)	$10,00
Hotel Barato (por noite)	
Cama de casal	20¢
Cama de solteiro	10¢

Pousada (por noite)

Cama de casal	20¢
Cama de solteiro	10¢
Rede de dormir	5¢
Casa (aluguel por ano)	$600,00
Apartamento (aluguel por semana	$3,50

Alimentação

Café da Manhã	25¢
Almoço	50¢
Jantar	$1,00

Equipamento Médico

Valise Médica	$1,10
Fórceps	75¢
Seringa Hipodérmica	$2,75
Bateria Elétrica Médica	$5,75
Kit de Instrumentos de Cirurgião	$20,00
Bandagem Elástica (8x38 cm)	$1,15
Muletas de Madeira	$4,00
Pílulas para Nervos e Cérebro	88¢
Láudano, 120 ml. (extrato de ópio	28¢
Elixir Paregórico 120 ml.	18¢
Cura para Alcoolismo, 24 doses	50¢
Vinho de Coca Peruano, 500 ml.	95¢

Equipamento para Viagem e Acampamento

Equipamento para Acampamento

Kit de Cozinha para Acampamento.. $6,50
Rede de Dormir Mexicana $1,59
Bote de Lona Dobrável, 3 m. $24,00
Cobertor de Lã ..... 89¢
Cama de Acampamento Dobrável... $5,95
Lâmpada a Óleo $2,59
Saco de Dormir para o Ártico $13,00
Aquecedor de Barraca a Querosene.. $6,50
Banco Dobrável ..... 55¢
Luneta $15,00
Faca de Caça $1,50
Canivete de Duas Lâminas ..... 65¢
Equipamento de Pesca $8,98
Armadilha para Animais $1,20
Lamparina $1,15
Caixa de Fósforos ..... 40¢
Corda, por kg ..... 10¢

Bagagem

Sacola de Lona (50 cm x 70 cm) ... $1,20
Sacola de Couro 'Gladstone' (4 kg) .. $2,50
Baú pequeno (20 kg) $3,95
Baú grande (40 kg) $5,95

Barracas

Barraca 2 x 2 m $3,65
Barraca 3,5 m x 3,5 m..... $5,80
Barraca 5 m x 7 m..... $22,70
Lona Alcatroada 7 m x 9 m $20,25

Cantil de Estanho ..... 24¢
Galão de Aço, 19 litros $2,89
Barril de Madeira, 190 litros $3,25

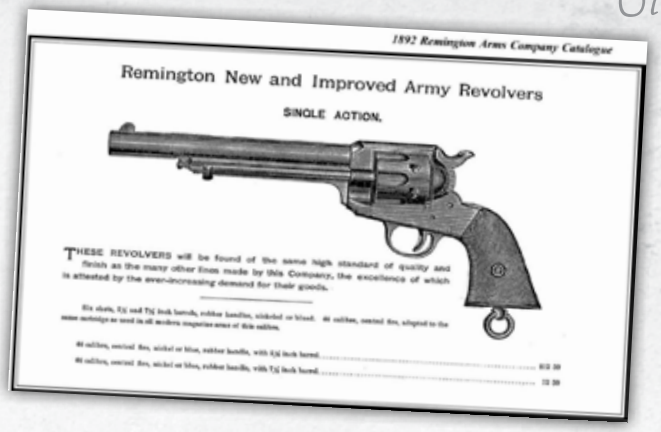
Ferramentas

Serrote ..... 50¢
Arco de Pua (mais as brocas $1,10
Alicate ..... 45¢
Ferramentas de Marcenaria ..... 82¢
Maçarico a Gasolina $3,00
Martelo ..... 75¢
Machadinha ..... 45¢
Torno de Bancada $7,50
Pedra de Amolar ..... 30¢
Rebolo $2,25

Transporte

Cavalos e Carruagens

Cavalo de Montaria ..... $50,00+
Cavalo de Carga ..... $20,00+
Sela $10,25
Rédea $2,40
Carruagem para 2 pessoas $65,00
Carruagem com Cobertura para 4 pessoas $80,00
Carruagem Luxuosa com Cobertura para 4 pessoas $175,00


1892 Remington Arms Company Catalogue

Remington New and Improved Army Revolvers

SINGLE ACTION.

THESE REVOLVERS will be found of the same high standard of quality and finish as the many other lines made by this Company, the excellence of which is attested by the ever-increasing demand for their goods.

Carroça para 2 pessoas $45,00
Aluguel de Estábulo ..... 25¢/dia
Arreio $16,50
Arreio Duplo $22,40
Arreio para Carga $18,00

Passagens de Trem

80 Km (50 milhas) ..... 55¢
160 Km (100 milhas) $1,00
800 Km (500 milhas) $3,00

Viagem Marítima (EUA / Inglaterra)

Primeira Classe (apenas ida) $75,00
Primeira Classe (ida e volta) $110,00
Econômica $20,00

Navio a Vapor, Viagem em Rio ..... 10¢
Bicicleta $43,00

Munição & Armas

Munição

Para preços de armas de fogo, consulte a Tabela de Armas nas págs. 72-73.
Calibre .22 para Rifle (caixa de 100)... 30¢
Calibre .25 Winchester (caixa de 100)... 70¢
Calibre .25-20 Marlin (caixa de 100).. $1,10
Calibre .30 Curta (caixa de 100)..... 44¢
Calibre .30-30 Militar Americana (caixa de 100)..... $4,25
Calibre .32 Curta (caixa de 100)..... 80¢
Calibre .32 Colt Longa (caixa de 100)...88¢
Calibre .38 Curta (caixa de 100)..... 98¢
Calibre .38 Extra Longa (caixa de 100).. $1,67
Calibre .41 Curta (caixa de 100)..... 72¢
Calibre .44 de Pólvora sem Fumaça (caixa de 100) $2,35
Calibre .45 Colt Army (caixa de 100)... $2,98
Munição de Espingarda Calibre 10 (caixa de 25) $1,76
Munição de Espingarda Calibre 12 (caixa de 25) $1,18
Munição de Espingarda Calibre 16 (caixa de 25) $1,32
Munição de Espingarda Calibre 20 (caixa de 25) $1,15

Sabre da Cavalaria $2,50
Cassetete ..... 40¢
Bengala-Espada (*Sword Cane* $12,00
Coldre de Ombro $2,25
Cinturão de Cartuchos ..... 50¢
Cutelo ..... 35¢
Foice ..... 50¢
Algemas $3,75

Diversos

Estudo na Faculdade (por semestre). $190,00+
Microscópio Profissional $39,00
Bússola de Bolso $3,00
Barômetro Aneróide $5,50
Caneta-Tinteiro ..... 12¢
Tinta (60 ml) ..... 42¢
Bloco de Notas ..... 4¢
Máquina de Costura $13,50
Peruca $15,00
Barba Falsa $1,75
Florete para Esgrima (por par) $1,35
Charuto (250 charutos) $3,65
Atlas do Mundo $5,00
Enciclopédia de 30 volumes $25,00
Kit de Costura $1,18
Estereoscópio com Vistas $2,25
Escova de Dentes ..... 5¢
Lâmina de Barbear $1,25

Preços de Equipamentos e Serviços da Década de 1920

Vestimenta

Roupas Masculinas

Terno de Seda, Sob Medida	$75,00+
Terno de Lã	$29,50
Terno de Caxemira	$18,50
Terno de Veludo *Côtelé*	$9,95
Sobretudo de Pele de Cachorro	$37,50
Sobretudo *Chesterfield*	$19,95
Sapatos Oxford	$6,95
Sapatos de Couro	$4,95
Culotes/Bombachas	$4,95
Camisa de Lã	$1,95
Suéter de Tricô	$7,69
Chapéu de Feltro, *Fedora*	$8,95
Chapéu de Golf	$1,95
Chapéu de Pele de Foca	$16,95
Gravata de Seda	$3,69
Gravata Borboleta	55¢
Jarreteira	39¢
Roupa de baixo	$1,50
Abotoadura	40¢

Roupas Femininas

Vestido de Alta Costura	$90,00+
Vestido de Crepe	$16,50
Vestido de Cetim	$10,95
Vestido Estilo Francês	$10,95
Suéter de Lã	$9,48
Négligé de Crepe	$6,98
Sapatos de Salto Alto	$4,45
Sandálias de Couro	$3,69
Chapéu de Veludo	$4,44
Chapéu de Cetim em Estilo Turbante	$3,69
Espartilho Elástico	$4,95
Meias-calças de seda (3 pares)	$2,25
Casaco de Veludo com Gola de Pele	$39,75
Casaco de Pele de Raposa	$198,00
Bolsa de Seda	$4,98
Arranjo de Cabelo	77¢

Comunicação

Telegrama

De 12 palavras	25¢
Cada Palavra Adicional	2¢
Internacional, por Palavra	$1,25

Correios

Até 30 gramas	3¢
Até 60 gramas	5¢
Cada 60 gramas Adicionais	2¢

Mensageiro

Receptor de Rádio	$49,95
Telefone de Mesa	$15,75
Telégrafo	$4,25
Jornal	5¢

Entretenimento

Ingresso para Cinema

Sentado	15¢
Cinema de Bairro	5¢

Ingresso para Partida de Baseball	$1,00

Espetáculos ou Ballet

Plateia	$4,00
Camarote	$10,00

Preços em Speakeasy
(Estabelecimento ilegal de venda de bebidas alcóolicas)

Gin de Baixa Qualidade (dose)	10¢
Coquetel	25¢
Vinho (taça)	75¢
Cerveja (copo)	20¢
Uísque (copo)	25¢

Banjo de 4 cordas	$8,00
Saxofone	$63,45
Fonógrafo	$45,00
Discos para Fonógrafo	39¢
Câmera Filmadora	$89,00
Projetor	$54,00
Câmera Fotográfica	$2,29
Filme fotográfico, 24 fotos	38¢
Câmera Fotográfica Portátil	$16,15
Filme Fotográfico, 6 fotos	50¢
Kit de Revelação	$4,95

Acomodação e Comida

Hotéis (por noite)

Hotel Barato	75¢
Hotel	$4,50
por semana (com serviço de quarto).	$24,00
Hotel de Luxo	$9,00

Casa (aluguel por ano)	$1.000,00
Flat (aluguel por semana)	$12,50
Apartamento (aluguel por semana).	$10,00

Refeições

Café da Manhã	45¢
Almoço	65¢
Jantar	$1,25

Equipamento Médico

Valise Médica	$10,45
Fórceps	$3,59
Conjunto de Bisturis	$1,39
Seringa Hipodérmica	$12,50
Nebulizador	$1,39
Gaze (dez metros)	39¢
Termômetro Clínico	$1,39
Álcool (dois litros	20¢
Seringa de borracha Rígida	29¢
Arrastadeira	$2,48
Cadeira de Rodas	$33,30
Muletas de Metal	$1,69

Equipamento para Viagem e Acampamento

Equipamento para Acampamento

Kit de Cozinha	$8,48
Fogão para Acampamento	$5,85
Banheira Dobrável	$6,45
Cobertor à Prova D'água	$1,79
Cama de Acampamento Dobrável	$5,95
Lamparina a Carbureto	$2,59
Holofote	$5,95
Lanterna a Gasolina	$6,59
Binóculos	$28,00

Bússola $2,45
Faca de Caça $2,65
Canivete $1,98
Machado $1,59
Pequena Armadilha para Animais .. $2,48
Armadilha Automática para Animais . $5,98
Equipamento de Pesca $16,00
Corda de Cânhamo (2 rolos) ..... 27¢

Bolsas e Malas
Sacola de Alça (4 kg) $7,45
Mala (7 kg) $9,95
Baú (25 kg) $16,00
Armário (43 kg) ..... 27¢

Barracas
Barraca de 2 x 2 m $11,25
Barraca de 5 x 5 m $24,85
Barraca de 5 x 7 m $55,45
Lona Alcatroada de 7 x 11 m $39,35

Cantil (1 litro) $1,69
Galão(19 litros $3,98
Saco de Água (4 litros) ..... 89¢

Ferramentas

Caixa de Ferramentas (20 peças). $12,90
Furadeira de Mão $5,98
Roldana de Aço $1,75
Cadeado ..... 95¢
Corda (15 metros) $8,60
Corrente (por metro) $2,17
Kit de Ferramentas de Relojoeiro... $14,38
Pé de Cabra $2,25
Serrote $2,80
Maçarico a Gasolina $4,45

Transporte

Veículos
Ford Modelo T ..... $385,00+
Ford Modelo A ..... $560,00+
Chevrolet Superior ..... $600,00+
Mercedes-Benz SSK ..... $8.000,00+
Packard 626 ..... $2.400,00+
Buick 121 ..... $1.400,00+
Motocicleta Norton $95,00
Pneu $10,95
Bateria de Carro $8,35
Radiador $8,69
Farol $3,95
Porta-Bagagem $1,25
Jogo de Chaves Inglesas $6,95

Viagem aérea
Preço Médio de Passagem (para cada 10 km) $3,20
Internacional (para cada 100 km) .. $28,80
Biplano de Treinamento $300,00
Biplano *Travelair* 2000 ..... $3.000,00

Passagens de Trem
50 km $3,20
100 km $4,80
500 km $9,60

Armas Ilegais na década de 1920

Itens raros ou ilegais podem ser obtidos no mercado negro. Estágios para a compra incluem encontrar o vendedor, negociar o preço, fazer a transação e escapar em segurança. A polícia pode intervir, ou o vendedor pode tentar roubar ou matar o comprador. Os preços abaixo são uma média para a década de 1920. Munição de uso militar seria um caso especial, extremamente difícil de encontrar, e o custo seria o dobro do listado abaixo, com mais um atraso de um mês na entrega.

- Submetralhadora Thompson — 1D6 x $50 para cada arma.
- Metralhadora calibre .30 — D100 x $50 para cada arma.
- Munição calibre .30 Perfurante — $25 para 500 balas.
- Metralhadora calibre .50 — D100 x $30 + $300 para cada arma.
- Munição calibre .50 Perfurante — $45 para 500 balas.
- Morteiro 60mm — 1D6 x $200.
- Munição Explosiva 60mm (4D6 com raio de 3 metros, 30% defeituosa)
- Munição Sinalizadora — equivalente a 100.000 velas, 25 segundos de duração.
- Canhão de 75mm — D100 x $100 + $800 por arma. Aqueles que custam menos de $3.000 têm precisão de 200m ou menos.
- Munição para canhão 75mm, explosiva ou perfuradora de armadura — $10 para cada projétil, 50% defeituosos.
- Granada — $50 por caixa de 24, 50% defeituosas.

Viagem de Navio (EUA / Inglaterra)
Primeira Classe (apenas ida) $120,00
Primeira Classe (ida e volta) $200,00
Econômica $35,00

Balão para 4 pessoas ..... $1.800,00+
Passagem de Bonde ..... 10¢
Passagem de Ônibus ..... 5¢

Munição e Armas

Munição
Para preços de armas de fogo, consulte a Tabela de Armas nas págs. 72-73

Calibre .22 para Rifle (caixa de 100) ... 48¢
Calibre .22 de Ponta Côncava (c. 100) .... 53¢
Calibre .25 de Percussão Circular (c. 100) . $1,08
Calibre .30-06 Springfield (c. 100) .. $7,63
Calibre .32 Especial (c.100) $5,26
Calibre .32-20 Winchester (c.100) ... $2,56
Calibre .38 Curto (c.100) $2,07
Calibre .38-55 Winchester (c. 100) $5,58
Calibre .44 *Hi-Power* (c. 100) $4,49
Calibre .45 Automático (c. 100) $8,60
Munição de Espingarda Calibre 10 (c. 25) .. $2,73
Munição de Espingarda Calibre 12 (c. 25). $2,40
Munição de Espingarda Calibre 16 (c. 25) .. $2,24
Munição de Espingarda Calibre 20 (c. 25). $1,87

Florete $12,50

Baioneta $3,75
Adaga $2,50
Navalha ..... 35¢
Soco-inglês $1,00
Matraca ..... 85¢
Chicote $1,25
Algemas $3,00

Diversos

Estudo na Faculdade (por semestre) . $480,00+
Relógio de Pulso $5,95
Relógio de Bolso de Ouro $32,50
Caneta Tinteiro $1,25
Caderno ..... 20¢
Camisa de Força $9,50
Roupa de Mergulhador $1.200,00
Máquina de Escrever Remington . $40,00
Microscópio x250 ..... $11,98
Guarda-Chuva $1,79
Narguilé ..... 99¢
Baralho ..... 75¢
Tábua de Ouija ..... 95¢
Cigarros (por maço) ..... 10¢
Tabuleiro de Mah Jong $1,80
Coca-Cola (355 ml) ..... 5¢
Kit de Maquiagem $4,98
Dicionário $6,75
Enciclopédia $49,00
Jogo de Toalete Masculino (10 peças). $9,98
Jogo de Toalete Feminino (15 peças).. $22,95

Preços de Equipamentos e Serviços Modernos - décadas de 80/90

Vestimenta

Roupas Masculinas

Terno de Seda, Sob Medida	$800,00+
Terno de Lã	$279,95
Terno de *Rayon/Polyester*	$149,95
Conjunto para Jogging	$59,95
Jaqueta de Couro	$249,95
Sobretudo de Qualidade	$299,95
Camisa de Ligamento Sarja	$24,95
Calça Pregueada	$39,95
Suéter de Algodão	$32,95
Calça Jeans	$49,95
Sapato de Couro	$49,95
Sapato Esportivos	$109,95
Gravata de Seda	$33,95
Roupas de baixo	$12,95
Calção de Nylon	$14,95
Colete com Bolsos	$89,95
Bota para Caminhada	$249,95

Roupas Femininas

Vestido de Alta Costura, para ser usado uma única vez	$399,00
Vestido fino de Seda	$389,95
Vestido de Fibra Acrílica	$169,95
Vestido de Fibra Rayon	$89,95
Calças de Poliéster	$39,95
Jeans desbotado	$49,95
Jaqueta de Couro	$289,95
Casaco de lã	$149,95
Suéter	$39,95
Saia de Marca	$44,95
Sapatos de Marca de Salto Alto	$89,95
Botas de Marca	$159,95
Botas de Qualidade para Caminhada	$249,95
Camisola de Seda	$109,95
Brincos	$15,95
Bolsa Gucci	$249,95
Shorts para Esportes	$29,95
Colete com Bolsos	$99,95

Telecomunicação

Serviço de Telefone	$18,00
Telefone sem Fio	$89,95
Telefone de Carro	$299,95
Celular	varia com preço do plano
Fax/Copiadora/Scanner	$449,95
Secretária Eletrônica Digital	$99,95
Pager	$89,95
Assinatura de Serviço de Pager	$6,00 mensais

Computadores

Computador Servidor	$5.000,00
PC Barato	$999,95
Notebook Barato	$1.199,95
PC Bom	$2.499,95
Notebook Bom	$2.399,95
Palmtop	$499,95
Provedor de Internet (mensa)	$20,00
Linha T-1 (mensal)	$999,95
Modem 56k	$139,95
Scanner 8″ x12″	$249,95
Drive Portátil	$149,95
Disco Portátil (100M)	$19,95
Gravador de CD	$599,95
Webcam (colorida)	$219,95
Rádio Amador (CB Radio)	$299,95
Walkie-Talkie	$139,95
Detector de Radar	$169,95
Revista	$3,95
Jornal	50¢

Entretenimento

Eletrônicos & Mídia em Massa

Televisão 35″	$1.299,95
Televisão 27″	$499,95
Televisão 20″	$199,95
Miniantenas Parabólicas e receptores	$459,95
DVD Player	$595,95
Sistema de Som de 200 watts	$459,95
CD Player	$109,95
CD	$11,95
Toca-fitas/CD Player Portátil	$89,95
Videocassete de 4 Cabeças	$139,95
Filmadora VHS-C	549,95

Ingresso de Cinema	$8,50
Ingresso de Teatro	$35,00
Ingresso para Jogo de Futebol	$55,00
Ingresso para Balé	$75,00

Bebidas Alcoólicas

Licor (dose)	$2,50
Coquetel	$3,00
Vinho (taça	$3,50
Cerveja (copo	$2,50
Guitarra Elétrica	$699,95
Conjunto de Bateria	$2999,95
Câmera de 35mm	$499,95
Lente de Zoom, 35mm	$259,95
Filme, 36 fotos, 35mm	$8,95
Câmera Digital (com programa)	$359,95
Câmera Polaroid	$49,95
Filme Polaroid, 12 fotos	$12,95
Câmera de Uso Único	$14,95
Ampliador de Fotos	$399,95
Telescópio 90mm	$599,95
Tripé, 3 oculares, adaptador	$289,95

Acomodação e Alimentação

Hotéis (por noite)

Hotel Barato	$29,95
Hotel Mediano	$89,95
por semana (com serviço)	$400,00
Hotel bom	$159,00+
Hotel de Luxo	$490,00+
Casa (aluguel por ano)	$16.000,00
Apartamento (aluguel por semana)	$240,00
Apartamento de um quarto com cozinha	$200 / semana

Refeições, com Gorjeta

Café da manhã	$8,95
Almoço	$10,95
Jantar	$24,95

Equipamento Médico

Valise Médica	$69,95

Band-Aid (100) $4,95
Ice-Pack (12) $12,95
Máscaras Filtrantes Descartáveis $24,95
Kit de Primeiros Socorros $79,95
Centrífuga $429,95
Kit para Paramédicos $299,95
Tala de Espuma Rígida $19,95
Termômetro Eletrônico $34,95
Gaze $3,95
Kit para Tratamento de Queimaduras . $124,95
Cobertor Térmico $8,95
Maca Dobrável $149,95
Tanque de Oxigênio Portátil $289,95
Protetor Solar SPF-64 ..... $8,95
Repelente de Insetos (grande) $10,95

Equipamento para Viagem e Acampamento

Equipamento para Acampamento
Kit de Cozinha para 4 pessoas $19,95
Fogão a Gás para Acampamento. $69,95
Toalete Portátil $79,95
Saco de Dormir $39,95
Saco de Dormir para Clima Frio.. $749,95
Colchão Inflável $29,95
Cama dobrável de Alumínio $69,95
Lâmpada Fluorescente de 6 watts .. $34,95
Refrigerador Termoelétrico $139,95
Binóculos 8x45, Estabilizado $259,95
Faca de Sobrevivência $59,95
Canivete $39,95
Facão Barato $13,95
Pedra para Amolar Lâminas $6,95
Corda (50m) $128,95
Equipamento de Escalada (1 pessoa). $1.500,00
Caiaque (1 pessoa) $624,95

Malas
Mochila $59,95
Mala Pequena/Valise $74,95
Bolsa de Viagem $39,95

Pasta/Maleta $149,95
Mala Grande, Rígida $94,95

Barracas
Barraca com Três Quartos $159,95
Barraca Redonda para 2 Pessoas ... $249,95
Barraca Redonda para 4 Pessoas.. $379,95
Motor home/Trailer $48.000,00
Garrafa Térmica (1 litro) $10,95
Saco de Nylon para Água (19 litors) . $10,95
Gerador Elétrico (1500 watts)..... 459,95

Ferramentas

Receptor G.P.S $395,95
Compressor de Ar $399,95
Conjunto de Ferramentas (90 peças) . $89,95
Conjunto de Ferramentas para Mecânico (812 peças) $2.199,95
Kit de Soldador $3.100,00
Furadeira Sem Fio $33,95
Serra Circular $67,95
Multímetro Digital $19,95
Serra Elétrica Pequena, Sem Fio .. $296,95
Balança Profissional $99,95
Calculadora Científica $19,95

Veículos
Ford Escort Perua $13.999,00
Explorer 4DR XLT 4x4 ..... $29.988,00
Honda Accord $20.899,00
BMW série 3 ..... $45.000,00
Plymouth Voyager $24.699,00
Chev. Town & Country $30.899,00
Harley-Davidson Barata $9.999,95
Mercedes-Benz Barata $35.999,00

Macaco Hidráulico $44,95
Pneu $64,95
Bateria para Automóvel $59,95
Silenciador de Exaustor $74,95
Trailer/Reboque Pequeno $359,95

Passagens aéreas, Classe Econômica
11-16 centavos por km, distância média a longa.

Passagens de Trem, Classe Econômica.
100 km $15,00
500 km $74,00
1.000 km $100,00

Helicóptero Peq, Usado $120.000,00
Avião Monom. Peq., Usado $60.000,00
Aluguel de Carro (diária) $44,95
Mountain Bike $479,95
Patins em linha $219,95

Munição e Armas

Preço das Munições
Para preços de armas de fogo, consulte a Tabela de Armas nas págs. 72-73.

Calibre .22 Rifle (caixa de 500) $18,50
Calibre .220 Swift (c. 50)..... $23,95
Calibre .25 Automático (c. 500)... $54,95
Calibre .30 Carabina (c. 50) $27,25
Calibre .30-06 Rifle (c. 50)..... $18,50
Calibre .357 Magnum (c. 50) $36,50
Calibre .38 Especial (c. 100)..... $48,95
Calibre 5.56mm (c. 50) $23,90
Calibre 9mm Parabellum (c. 50) . $11,95
Calibre .44 Magnum (c. 100) $67,95
Calibre .45 Automático (c. 100)... $36,50
Munição de Espingarda Cal. 10 (c. 25) .. $36,00
Munição de Espingarda Cal. 12 (c. 25).... $27,00
Munição de Espingarda Cal. 16 (c. 25).... $25,95
Munição de Espingarda Cal. 20 (c. 25).... $24,95
Silenciador, Ilegal (para pistola)...$800,00+
Mira a Laser..... $259,95
Taser de Mão $219,95
Soco Inglês de Alumínio $6,95
Besta Automática..... $529,95
Virote para Besta (12) $34,95
Zarabatana (com dardos) $19,95
Nunchaku $19,95

Diversos

Estudo Universitário (Semestre).. $6.000,00
Visor Infravermelho .....$394,95+
Ferramentas de Chaveiro..... $79,95
Bico de Bunsen $15,95
Colete à Prova de Balas..... $345,95
Pistola Sinalizadora $99,95
Microscópio $269,95
Detector de Metais $229,95
Cofre à Prova de Fogo..... $389,95
Contador Geiger..... $269,95
Equipamento de Mergulho .....$1.999,95+
Alarme com Sensor de Movimento. $279,95
Dispositivo Para Mudança de Voz em Telefone..... $189,95
Kit de Identidade Falsa $59,95

Catástrofes Naturais e Causadas pelo Homem

Uma série de trágicos acidentes desde a década de 1890 até o inicio do século XXI, estabelecendo uma escala de notícias interessantes assim como um registro do que realmente aconteceu.

1890 O cruzador britânico *Serpent* naufraga em uma tempestade próximo à costa da Espanha; 167 pessoas morrem.

1891 Um terremoto devastador destrói 20 mil prédios e mata 25 mil pessoas no Japão.

1892 Incêndio e inundação criam um inferno em Oil City, na Pensilvânia; 130 mortos.

1893 Inundações impulsionadas por ventos de um furacão devastam o sul da costa do Atlântico, nos Estados Unidos; dois mil mortos.

1894 O navio a vapor *Walraro* naufraga na costa da Nova Zelândia; 134 mortes. Incêndio na floresta de Minnesota mata 480.

1895 Prédio desaba na Irlanda, matando 14 pessoas.

1896 Colisão de trens na cidade de *Reading*, Pensilvânia, mata 60. Terremoto e maremoto matam 27.000 em *Sanriku*, Japão.

1897 Três sampanas colidem na costa de de *Sarawak*; 138 morrem.

1898 Ciclone tropical atinge o sul dos EUA, centenas de pessoas morrem. 2.446 americanos morrem na Guerra Hispano-Americana.

1899 Incêndio no Hotel Windsor em Nova Iorque; milhões de dólares em danos e 14 mortos.

1900 Píer incendiado, navio a vapor *Rio de Janeiro* naufraga no porto de São Francisco; 128 mortos. Grande furacão de *Galveston* mata 6.000. Explosão de uma mina mata 200 em Utah.

1901 Dois surtos graves de febre tifoide nos EUA.

1902 O navio a vapor *Primus* afunda ao colidir com o *Hansa* no Rio Elba; 112 mortes. Monte Pelée entra em erupção e mata 40.000 na Martinica. Roland Molineux, o "Assassino do *Knickerbocker*", é absolvido.

1903 Incêndio no Teatro Iroquois em Chicago, o pior incêndio em teatro na história dos EUA (602 mortes); o desastre leva à criação de leis de proteção contra incêndio por todo o país.

1904 O navio a vapor *General Slocum* pega fogo próximo a Manhattan; mil mortes. Trem descarrilha em enchente próximo à Estação *Eden*, no Colorado; 96 mortes.

1905 Navio de guerra japonês *Mikasa* é afundado por explosão; 599 mortes.

1906 Terremoto e incêndio destroem São Francisco; 28.818 casas destruídas e 700 mortes divulgadas. Tufão e aumento das marés matam 10 mil em Hong Kong.

1907 Explosão no encouraçado francês *Jena* mata 117 pessoas. Explosão em uma mina na Virgínia Ocidental mata 361.

1908 O navio a vapor *Ying King* naufraga próximo a Hong Kong; 300 mortes. Um terremoto pesado mata 150.000 no sul da Itália.

1909 O navio a Vapor *Seyne* afunda após colidir com o *Onda* nas proximidades de Singapura; 100 mortes. Furação em Luisiana e Mississipi matam 350.

1910 Desmoronamento soterra trabalhadores na mineração a céu aberto Norman, na cidade de Virginia, Minnesota. Trem descarrilha em avalanche e mata 96 em Wellington, Washington.

1911 Quarenta toneladas de dinamite explodem no terminal *Communipaw*, Nova Jersey, matando 30. Incêndio na Fábrica *Triangle Shirtwaist*, em Nova Iorque, mata 145.

1912 *Titanic* bate em iceberg; 1.517 passageiros e membros da tripulação morrem.

1913 O navio a vapor britânico *Calvadas* naufraga em uma nevasca no Mar Mármara; 200 mortos.

1914 O navio a vapor *Empress of India* da *Canadian Pacific* afunda após colidir com o *Storstad* no Rio São Lourenço; 1.024 mortes.

1915 *Lusitania* afundado por submarino alemão, 1.199 mortes. Terremoto em *Avezzano*, Itália, mata 30 mil. Furacão no centro da Costa do Golfo dos EUA mata 275 pessoas. Colisão de três trens mata 227 pessoas na Escócia.

1916 O cruzador auxiliar francês *Provence* afunda no Mediterrâneo; 3.100 mortos. Cerca de 700 mil mortes na batalha de Verdun. Cerca de um milhão de mortes na batalha do *Somme*. Epidemia de poliomelite mata sete mil e deixa 27 mil jovens paralisados.

1917 O navio a vapor *Castalia* naufragou no Lago Superior; 22 mortes. Explosão em uma fábrica de munição mata 133 pessoas. 1.600 mortes na colisão e explosão de navio em Halifax, Nova Escócia, no Canadá. Descarrilhamento na França mata 550 pessoas.

1918 U.S.S. *Cyclops* sai de Barbados e desaparece. No total, 116.516 norte-americanos morrem na 1ª Guerra Mundial; 1,2 milhão de austro-húngaros; 1,3 milhão de búlgaros; 1,3 milhão de franceses; 900 mil ingleses; 650 mil italianos; 1,8 milhão de alemães; 335.000 romenos; 1,7 milhão de russos; e 325 mil turcos. Colisão de trem próximo a Nashville, Tenessee, mata 101.

1919 O navio a vapor francês *Chaonia* se perde no Estreito de Messina; 460 mortes. Furacão ao longo da Costa do Golfo mata 570 no mar e na terra.

1920 Terremoto na província de Gansu, na China, mata 200 mil.

1921 Ponte desmorona em Chester, Pensilvânia; 21 mortes.

1922 O navio a vapor Britânico *Egypt* colide na costa da França; 98 mortes, cinco milhões em ouro e muitos milhões em papel-moeda se perdem. Dirigível britânico *AR-2* se parte ao meio, matando 62 pessoas.

1923 Grande incêndio em Berkeley, Califórnia, destrói 600 construções, causa um dano de US$10 milhões e mata 60 pessoas. Grande terremoto e incêndio no Japão matam mais de 140.000 pessoas.

1924 O navio a vapor *Santiago*, da empresa Ward Line, afunda em uma tempestade na costa do Cabo Hatteras, Carolina do Norte; 25 mortes.

1925 Submarino italiano afunda durante manobras navais na costa da Sicília; 50 mortes. No Centro-Oeste dos Estados Unidos, 792 pessoas morrem por causa de tornados em um único dia. Dirigível norte-americano *Shenandoah* se rompe, matando 14 pessoas.

1926 Um relâmpago começa uma grande explosão no depósito de munição da marinha dos Estados Unidos no Lago Dinamarca, em Nova Jersey; US$85 milhões de dano e 30 mortes. Furacão atravessa a Flórida e o Alabama, matando 243 pessoas; em Cuba, 650 mortes foram reportadas no furacão.

1927 O navio a vapor da Índia Britânica *Tukaram* afunda em uma tempestade na Baía do Arauco; 291 mortes.

1928 Barragem cai em Santa Paula, Califórnia, matando 450 pessoas. Furacão no sul da Flórida mata 1.836 pessoas.

1929 O navio de passageiros russo *Volga* afunda ao bater em uma mina remanescente da 1ª Guerra Mundial no Mar Negro; 31 mortes.

1930 Incêndio na Penitenciária do Estado de Ohio mata 322 presos em suas celas fechadas. A venda de cigarro aumenta em 10%, chegando a 11 bilhões de cigarros fumados. Furacão mata dois mil em Santo Domingo, na República Dominicana. Dirigível britânico *R-101* sofre um acidente, matando 47 pessoas.

1931 Terremoto em Manágua, capital da Nicarágua, mata 1.100 pessoas; 200 mil pessoas morrem em inundação no rio Yangtze, na China. Estima-se que dez mil pessoas morreram em uma ofensiva japonesa na Manchúria.

1932 Submarino britânico afunda no Canal da Mancha. Tremor mata 1.500 pessoas em Santiago. Dez mil pessoas morrem em um cerco no centro da China. Furacão mata mil pessoas em Cuba. Terremoto na China mata 70 mil pessoas. Tornados matam 268 pessoas em um único dia na região entre os estados do Arkansas e da Carolina do Sul. Acredita-se que milhões de soviéticos morreram no expurgo dos gulags.

1933 Várias pessoas morrem na China por causa das invasões japonesas. Terremoto em Long Beach, Califórnia, mata 123 pessoas. Centenas de pessoas morrem em rebelião cubana. 400 mil alemães são esterilizados por serem considerados anormais. 73 pessoas morrem no acidente do dirigível norte-americano *Akron*.

1934 Depressão econômica se aprofunda quando a fome e a inquietação se espalha nos Estados Unidos. Seca se espalha entre os estados de Nova Iorque e da Califórnia. O número de mortos por causa da Guerra do Chaco chega a cerca de milhares. O navio *Morro Castle* queima em Nova Jersey enquanto milhares de pessoas observam. Furacão em Honshu, no Japão, mata quatro mil pessoas.

1935 Cada vez mais, tempestades de areia atingem as Planícies Altas e a região Centro-Oeste dos Estados Unidos. Terremoto próximo a Taiwan mata duas mil pessoas. 26 mil pessoas morrem em terremoto no Paquistão. 10 mil pessoas morrem próximo de Turim por causa do desabamento de uma barragem. Furacão mata 200 na Flórida. Um segundo furacão na Flórida mata 408 pessoas. Bombardeio italiano na Etiópia mata 1.700 pessoas. Linchamentos continuam no sul dos Estados Unidos.

1936 Inundação na região Centro-Oeste dos Estados Unidos mata 134 pessoas. Confrontos na Palestina matam 11 pessoas. Onda de calor nos Estados Unidos mata três mil pessoas. Continuam a ocorrer tempestades de areia nos Estados Unidos. Revolta em Madrid mata 25 mil pessoas. 498 pessoas morrem durante dois dias em uma série de tornados nos Estados Unidos.

1937 Explosão de gás mata 294 em uma escola do Texas. Dirigível *Hindenburg* explode, matando 36 pessoas. Oito generais soviéticos morrem no expurgo Stalinista. 109 pessoas morrem em onda de calor nos Estados Unidos. Dois negros linchados na Flórida. Continuam os protestos no Cairo.

1938 *Endymion* atacado com torpedos no mar Mediterrâneo. Inundações na Califórnia matam 144. Bukharin e mais 17 pessoas morrem em expurgo Stalinista. Maior batalha entre Chineses e Japoneses. Bomba em mercado árabe mata 21 pessoas na Palestina. Furacão na região da Nova Inglaterra e em Nova Iorque mata 600.

1939 Franco vence e prende mais de cem mil espanhóis. O transatlântico *Simon Bolivar* é afundado por uma mina. O submarino norte-americano *Squalus* afunda, matando 26 marinheiros. Submarino Francês *Phoenix* afunda e 63 pessoas morrem. Terremoto chileno mata 30 mil. 26 pessoas morrem enquanto a Itália tenta expulsar os estrangeiros da região do Tirol. Duas bombas do IRA explodem em Londres. 250 mil baixas na invasão da Polônia. No momento em que a 2ª Guerra Mundial começa, um grande número de navios de guerra e de passageiros são destruídos no mar. Terremoto na Turquia mata 11 mil.

1940 Explosão em uma mina mata 92 na Virginia Ocidental. Milhares de pessoas morrem na Guerra Soviético-Finlandesa. *Blitzkrieg* alemã abre caminho. Bombardeios na Alemanha e Inglaterra matam cerca de dez mil pessoas.

1941 Milhares de pessoas morrem nas manifestações em Bucareste. A guerra continua na África, por mar e ar. Cerca de dez mil pessoas são enviadas para os campos de concentração na Europa ocupada pela Alemanha Nazista. O Exército Vermelho estima mais de um milhão de baixas até o momento por causa da invasão alemã. Cerca de 2.500 pessoas morrem no ataque japonês em Pearl Harbor. Incêndio na boate *Coconut Groove* (em Boston) mata 491 pessoas.

1942 As baixas da Alemanha no Leste Europeu chegam a 1,5 milhão, e estima-se que a perda soviética estaria em aproximadamente em 5 milhões. A carnificina nesse teatro de guerra chegará a 32 milhões de mortes até 1945: é o maior desastre da humanidade. Ciclone destrói a região de Bengala, matando 40 mil.

1943 Cerca de 90 mil alemães e um número maior de soldados soviéticos e civis morrem em Stalingrado. Gueto de Varsóvia é destruído. 29 pessoas morrem no distúrbio de Detroit. Combates pesados na região central do Pacífico.

1944 Grande quantidade de bombardeios da Alemanha. Série de curtos ataques no Pacifico. Desembarque na Normandia. A Revolta de Varsóvia sozinha matou cerca de 200 mil pessoas. Furacão mata 46 pessoas ao longo da Costa Leste dos Estados Unidos e mais 344 no mar. Incêndio na tenda da companhia de circo *Ringling Bros.* mata 168 pessoas. Explosão em paiol mata 322 na cidade de Port Chicago, Califórnia.

1945 Cerca de 130 mil morrem no bombardeio a cidade de Dresden na Alemanha. 60 mil pessoas morrem em explosão nuclear em Nagasaki e outros bombardeios matam centenas de milhares no Japão. O total de baixas na 2ª Guerra Mundial chega a 50 milhões de pessoas. Europa e Japão precisam de 15 anos para conseguir se recuperar das consequências. Os EUA totalizam 405.399 norte-americanos mortos na guerra.

1946 Fome e doença endêmica na região da guerra. Incêndio no hotel Chicago mata 58 pessoas. Irgun mata mais de cem pessoas em bombardeio na cidade de Jerusalém. Manifestação em Calcutá mata 90 pessoas. O pior acidente aéreo dos EUA mata 39 pessoas.

1947 Explosão em mina no Estado de Illinois aprisiona 119 mineiros. Tornados matam 132 pessoas no Texas e Oklahoma. Soviéticos ainda mantêm 892 mil alemães prisioneiros. 150 mil pessoas morrem em manifestação religiosa na Índia. Fome persiste na Europa e China. 516 pessoas morrem em uma explosão em Texas City no Estado do Texas. O navio *Kyangya* atinge uma mina naval e afunda próximo a Xangai, matando três mil pessoas.

1948 Massacre na Índia após o assassinato de Gandhi. Derramamento de sangue na Palestina. Guerra na Indochina Francesa. Gregos executam 213 comunistas. Explosão de fábrica de produtos químicos mata 250 na Alemanha. Guerra em Israel e Transjordânia. Guerrilha na Indonésia.

1949 Centenas morrem em manifestação de trabalhadores na Bolívia. Grande inundação na China. Terremoto no Equador mata 4.600. 207 morrem no incêndio do navio *Noronic*. Quatro mil guatemaltecos morrem em inundação. 55 pessoas morrem no pior acidente aéreo dos Estados Unidos. 2.700 mortes e 42 mil pessoas paralisadas pela epidemia de poliomielite nos Estados Unidos.

1950 Terremoto no Iraque mata 1.500 pessoas. 51 pessoas morrem na colisão de um navio hidroceanográfico com uma mina. 25 mil pessoas morrem em um terremoto no estado de Assam, na Índia. Tempestades de neve nos Estados Unidos matam milhares de pessoas. Milhares morrem com o início da Guerra da Coreia.

1951 Acidente de trem em Nova Jérsei mata 84. Terremoto em El Salvador mata mais de cem pessoas. 50 mortos em acidente de avião nos Estados. 9 mortes em manifestação sobre disputa de petróleo no Teerã. 12 mortes em conflito britânico-egípcio próximo à cidade de Suez.

1952 50 mortes em conflito tribal no Irã. 108 mortes em acidente de trem no Brasil. Tornados matam 343 pessoas na região central dos Estados Unidos. 176 mortes em colisão naval nos Estados Unidos. Grande quebra da safra na Índia. Pior acidente de ônibus nos Estados Unidos mata 28 pessoas. Submarino francês *La Sybille* desaparece no Mediterrâneo com 49 passageiros a bordo. Epidemia de poliomielite mata 3.300 e atinge 57 mil crianças.

1953 Tempestades próximo ao Mar do Norte matam 200 pessoas na Grã-Bretanha. Terremoto na Turquia mata mil e deixa 50 mil desabrigados. Tornados em torno da cidade de Waco, Texas, e Flint, Michigan, matam 124 e 116 pessoas, respectivamente. Tempestade e inundação nos Países Baixos matam 1.794 pessoas. 32 mortos em manifestações pela independência da Nigéria. 37 mortes no incêndio na doca do porta-aviões *Leyte*. Número total de norte-americanos mortos na Guerra da Coreia: 54.246.

1954 Avalanche soterra 198 pessoas nos Alpes. Primeira explosão da bomba-H. Manifestação de trabalhadores paquistaneses. Dois furacões matam 155 pessoas ao longo da Costa Leste dos Estados Unidos.

1955 Acidente com avião da Marinha no Havaí mata 66. Mais de 300 mortes em acidente de trem próximo a Guadalajara. 121 mortes provocadas por série de tornados no sul dos Estados Unidos. Inundação no nordeste dos Estados Unidos mata 179 pessoas. Milhares de mortes em luta nacionalista no norte da África. Furacão Diane mata 184 pessoas.

1956 Mais de dez mil rebeldes Mau-Mau mortos em 4 anos. Protestos em Poznan. Terremoto na Índia mata 117, e 800 pessoas são dadas como desaparecidas. Tufão mata cerca de duas mil pessoas na China. Protestos na Hungria. Colisão do *Andrea Doria* mata 52 pessoas.

1957 Terremoto no Irã mata cerca de duas mil pessoas. 42 rebeldes algerianos mortos por franceses. Furacão Audrey varre a cidade de Cameron, em Luisiana, matando 390.

1958 Colisão aérea na Califórnia mata 47 pessoas. Explosão na base Nike, em Nova Jérsei, mata dez pessoas. Explosão de fábrica de armas nucleares soviética solta radiação sobre a região sul dos Montes Urais, matando aparentemente centenas de pessoas. 96 mineradores presos na província canadense de Nova Escócia. 90 mortes em incêndio em uma escola de Chicago.

1959 Acidente de Avião em Milão mata 68 pessoas. Continua a luta na Argélia. Mais de mil

pessoas morrem em um tufão no Japão. A cratera *Kilauea Iki* entra em erupção no Havaí. Desabamento de barragem mata 412 na França.

1960 Na África do Sul, 50 manifestantes são mortos a tiro. Aghâdir, no Marrocos, é demolida por terremoto, e entre dez mil e doze mil pessoas morrem. Primeiro projeto de lei de controle da poluição é aprovada na Califórnia. Terremoto iraniano mata 1.500. 200 mortes no incêndio em um asilo guatemalteco. Furacão Donna destrói a região da costa dos Estados Unidos e Porto Rico, levando 165 vidas. Maremotos matam sete mil no Paquistão Oriental.

1961 78 mortos em acidente de avião próximo de Chicago. Furacão Carla mata 46 pessoas ao longo da Costa do Golfo.

1962 Um grande desmoronamento aniquila cidade peruana de 3.100 pessoas. Explosão de mina na Alemanha mata 249, e 146 pessoas são dadas como desaparecidas. Embate violento na Argélia. 110 mortos em acidente de avião na África ocidental. A dívida nacional dos Estados Unidos ultrapassa os US$300 bilhões. Terremoto iraniano mata 20 mil.

1963 Onda de frio mata 150 nos Estados Unidos. Terremoto mata 300 na Líbia. Desabamento mata 300 no Peru. Erupção em Bali mata 11 mil. A violência racial continua no sul dos Estados Unidos. Submarino norte-americano *Threser* afunda com 129 marinheiros. Mais de mil mortes em terremoto na Iugoslávia. Furacão mata cinco mil no Haiti e Cuba. Desmoronamento em barragem italiana mata duas mil pessoas. Explosão em mina de carvão japonesa mata 327. Acidente com avião a jato comercial mata 119. 22 mil mortes em ciclone no Paquistão Oriental. Furacão Flora mata sete mil no Haiti e Cuba.

1964 Manifestação religiosa em Calcutá mata 200 pessoas. Terremoto no Alasca mata 117. Acidentalmente os Estados Unidos liberam um quilo de plutônio na atmosfera. Explosão de munições na Argélia mata cem. Grande combate contínuo no Vietnã. Rompimento em reservatório mata mil na Índia. Dezenas de reféns morrem em resgate no Congo. Furacão mata sete mil em Madras e no Ceilão.

1965 Ciclone mata cinco mil e deixa cinco milhões desabrigados no Paquistão. Incêndio em silo de mísseis mata 53 trabalhadores em Arkansas. 650 cidadãos norte-americanos mortos no Vietnã desde 1961. Furacão Betsy mata 75. Ciclone mata 47 mil no Paquistão Oriental. O navio *Yarmouth Castle* afunda levando 91 pessoas. Serie de Tornados sobre a Região Centro Oeste dos Estados Unidos mata 256 pessoas em um dia.

1966 Avião cai nos Alpes matando 117 pessoas. Avião cai na Baía de Tóquio matando 133 pessoas. Inundação destrói o tesouro de artes de Florença. Avalanche em *Aberfan* (País de Gales) mata 144.

1967 Três astronautas morrem em incêndio na nave espacial Apollo. Os Estados Unidos perdem o 500º avião no Vietnã. Protestos contra o preconceito racial em Newark matam 26 pessoas em quatro dias. 31 mortes nos protestos contra o preconceito racial em Detroit. Tumulto em jogo de futebol mata 42 pessoas e fere 600. 250 mortes em inundação em Portugal.

1968 Um B-52 carregando quatro bombas-H cai em uma baía na Groelândia. 31 mortes violentas após o assassinato de Martin Luther King Jr. Terremoto no Irã mata mais de oito mil pessoas.

1969 Mercado é bombardeado em Biafra, matando 300 pessoas. A maior tempestade de neve da década fecha a cidade de Nova Iorque. Conflito na fronteira da China mata 31 soviéticos. Furacão Camille mata 256 pessoas. Acidente de avião venezuelano mata 150. O número total de norte-americanos mortos no Vietnam chega a 33.641. Ataque egípcio mata 40 Israelitas. Noticiado o massacre de 567 aldeões em My Lai, no Vietnam. Inundação mata mais de cem no sul da Califórnia.

1970 O submarino Francês *Eurydice* afunda levando 57 marinheiros. Terremoto na Turquia mata 600. Sei negros morrem baleados pelas costas no Estado da Geórgia. Tiroteio na Universidade de Kent, em Ohio. Grande terremoto mata 30 mil no Peru. 46 mortes em conflito na cidade de *Asbury Park*. Ataque massivo da OLP. Ciclone e maremoto matam 200 mil no Paquistão Oriental.

1971 Terremoto em Los Angeles mata 51. Terremoto na Turquia mata 600. Guerra civil no Paquistão Oriental produz 2 milhões de refugiados. Pior acidente de avião registrado mata 162 no Japão. Furacão e maremoto mata seis mil na Índia.

1972 Estabelecido nos Estados Unidos o procedimento antifurto. Acidente aéreo mata 118 na Grã-Bretanha. 11 atletas olímpicos israelitas massacrados. 147 morrem e 700 feridos em desastre de trem no México. 170 mortes em Moscou no pior acidente de avião. Furacão Agnes mata 117 pessoas. Acidente de avião mata 155 nas Ilhas Canárias. Dez mil morrem em terremoto na Nicarágua. Cinco mil mortos em terremoto Iraniano. 237 mortes em enchente no Estado de Dakota do Sul.

Interlúdio: de 1961 a 1973, aproximadamente 57 mil norte-americanos morreram no Vietnã. Foram registrados 183 mil mortes pelas Forças Armadas do Vietnã do Sul. A milícia comunista e o exército do Vietnã do Norte estimam uma perda de cerca de um milhão. Acredita-se que, no mínimo, 500 mil civis morreram, um número que, de fato, pode ter ultrapassado os quatro milhões.

1973 Milhares de pessoas morrem na Guerra do *Yom Kipur*. Cem japoneses morrem em incêndio em uma loja de departamento.

1974 Em São Paulo, 170 pessoas morrem em incêndio em um prédio comercial. Disputa na fronteira Irã-Iraque mata 70. Avião a jato cai em Bali, matando 107 passageiros. Mais de 30 mortes em tiroteio em uma escola Israelita. Varíola varre a Índia, matando dez mil. Furacão Fifi mata dez mil em Honduras. Bomba do IRA mata 22 na Inglaterra. A cidade de Darwin, na Austrália, é totalmente destruída, e 50 pessoas morrem. Terremoto mata 4.700 no Paquistão. Tornado mata 315 em dois dias nos Estados Unidos.

1975 Seca na Etiópia. Milhares de mortes em Beirute, enquanto os combates continuam. Terremoto na Turquia mata mais de mil. 26 mortes em ataque de guerrilha em Buenos Aires.

1976 Terremoto na Guatemala mata 23 mil. Os gastos de armas em todo o mundo chegam a 300 bilhões de dólares anualmente. Um forte terremoto mata mais de cem na Itália. Terremoto na Nova Guiné mata nove mil. Enchente no Colorado mata 139. 20 pessoas morrem do que seria identificado como Doença do Legionário. 46 argentinos morrem em assassinato em massa por motivos políticos. Acidente de avião na Turquia totaliza 146 mortes. Furacão Lizei deixa 2.500 mortes no México. Terremoto na Turquia mata três mil. Manifestação no Cairo mata 44. Terremoto na cidade de *Tangshan* (China) mata 242 mil. Terremoto e maremoto matam oito mil em Mindanao.

1977 Colisão de dois aviões nas Ilhas Canárias mata 574. Manifestação em Istambul no dia do Trabalhador mata 39. Incêndio em boate em Kentucky mata 160. Ciclone mata dez mil na Índia. Terremoto na Romênia mata 1.600.

1978 Avião carregando 213 passageiro explode em cima do Mar Arábico. Trinta mortes em assalto de ônibus na Palestina. Rodésia ataca Zâmbia e mata 38. Quarenta Iranianos morrem em manifestação contra o governo. Colisão em cima de San Diego mata 150. Trinta mortes em greve geral na Guatemala. 909 mortes em suicídio em massa em Jonestown. 25 mil mortes em terremoto Iraniano.

1979 Vazamento de usina nuclear em 3-Mile Island, nos Estados Unidos. Cem Vietnamitas afundam em barco na Malásia. Furacão David mata 1.200 na República Dominicana. 275 mortes em acidente aéreo em Chicago. Incêndio em hotel espanhol mata 71. 257 mortes em acidente de avião na Antártida. Poço de Petróleo no Golfo México derramam 140 milhões de galões de óleo no mar, o maior derramamento de óleo conhecido.

1980 18 mortes em manifestação popular em Miami. Monte Santa Helena, no Estado de Washington, entra em erupção e mata mais de 50. Explosão em estação de trem na Itália mata mais de 80. Começa a Guerra Irã-Iraque. 25 mortes por Síndrome do Choque Tóxico. Furacão Allen mata 228 pessoas no Caribe e no Golfo do Texas. Três mil mortes em terremoto na Itália. Vinte assassinatos em ataques em El Salvador. Oitenta mortes no incêndio do MGM Grand Hotel em Las Vegas.

1981 Em dois anos, a GM relatou mais de um bilhão de dólares em perdas. Chrysler informou uma perda de 1.7 bilhão apenas em 1980. Terremoto próximo a Nápoles mata 2.916. A luta continua em volta de Beirute. 72 mortes em bombardeio no Teerã. Manifestações na Inglaterra. 123 mortes em ataque israelense na OLP. 111 mortes com o colapso da passarela em um hotel na cidade de Kansas City. Invasão sul-africana em Angola mata 240 pessoas. Iranianos executam 149 esquerdistas. Bomba no escritório da OLP mata 50. Bomba na Síria mata 64.

1982 Batida de avião sobre a Ponte Potomac, no Estado da Virgínia, mata 78. 84 morrem quando plataforma de petróleo afunda em Terra Nova. Queda de avião em Nova Orleans mata 149. Vinte mil pessoas dadas como mortas em combate no Líbano entre junho e agosto. Sessenta mortes em explosão de bomba em Teerã. Restos mortais de mil desaparecidos encontrados na Argentina.

1983 Continua o combate na Nicarágua. 600 mortos em conflito religioso na Índia. Continua a Guerra Irã-Iraque. Bomba da ala militar da CNA (Congresso Nacional Africano) mata 16 sul-africanos. Cem mortes em colisão de navio no rio Volga. Soviéticos derrubam avião, matando 269 pessoas. 64 mortes em explosão de mina de carvão sul africana. 216 marinheiros norte-americanos morrem em bombardeio em Beirute. Na Espanha, 176 pessoas morrem na queda de um avião.

1984 Guerra Irã-Iraque envolve agora petroleiros no Golfo Pérsico. Notícias de esquadrão da morte ter matado cerca de quatro mil pessoas. Nos Estados Unidos, o número oficial de sem-teto chega a 350 mil. Tropas indianas apreendem um sique no Templo Dourado, 308 mortes. Acidente com pesticida mata mais de 2.100 pessoas em Bhopal, na Índia.

1985 Acidente em ferrovia na Etiópia mata 392. Explosão em mesquita xiita no Líbano mata 15. Carro bomba em Beirute mata 62. 59 mortos em ataque sique na Índia. Outro carro bomba mata 50 em Beirute. Prisioneiros no Brasil sorteiam treze para morrerem como protesto pelas condições da prisão. Continua a violência e mortes no futebol. Dez mil mortes em tempestade em Bangladesh. Avião da Air India explode, matando 329. Até o momento, a guerra na Nicarágua contra os "Contras" matou cerca de 12 mil pessoas. Carro bomba em Beirute mata mais 50. 122 mortes em acidente de avião em Dallas. 50 mortos em sequestro em Malta. 250 soldados norte-americanos morrem em queda de avião em Gander, no Canadá. Terremoto destrói a Cidade do México, deixando 25 mil mortos.

1986 Avião cai na Guatemala, matando 90 pessoas. Quinhentos morrem em Bangladesh quando balsa afunda. 40 mortos em Sri Lanka por bomba implantada por Tameis. Bomba em Teerã mata 20. Em Chernobyl, dezenas de heróis se sacrificam para conter o desastre e, nos próximos anos, especialistas esperam 24 mil mortes por influência da nuvem atômica. 1.200 mortes por nuvem tóxica em Camarões. Navio soviético afunda, 398 mortes. 177 mortes em incêndio em mina de ouro sul-africana. 21 mortes assassinadas em sinagoga de Istambul. Túnel cai matando mais de duas mil pessoas no Afeganistão. 54 mortes em Manifestação em Carachi, no Paquistão. Incêndio criminoso mata 96 pessoas em hotel na cidade de San Juan.

1987 Mortes na Guerra Irã-Iraque chega a um total de um milhão. Espalha-se a agitação civil na Coreia. 190 sul africanos mortos na Namíbia. A balsa *Dona Paz* afunda nas Filipinas e mata 1.500.

1988 Marinha dos Estados Unidos derruba avião Iraniano; 290 mortes. Avião da Pan Am explode acima da cidade de Lockerbie, na Escócia, com 259 abordo. Terremoto na Armênia mata 25 mil e deixa 400 mil pessoas desabrigadas. Monções em Bangladesh matam 1.300 e deixam 30 milhões de desabrigados. Furacão Gilbert destrói o nordeste mexicano, deixando 260 mortes.

1989 Torre do U.S.S. *Iowa* explode, matando 42. Furacão Hugo deixa 71 mortes. O terremoto Loma Prieta causa grande destruição e 67 mortes no norte da Califórnia. Vazamento de gás liquefeito e explosão matam 500 pessoas nos Montes Urais.

1990 Terremoto iraniano mata 50 mil. Terremoto em Luzon mata 1.600. Pânico sem razão aparente mata 1.426 peregrinos em Meca.

1991 Guerra do Golfo mata no mínimo 50 mil Iraquianos. Iraque despeja 40 milhões de litros de petróleo bruto no Golfo Pérsico e incendeia cerca de 600 poços de petróleo. Incêndio na região de Oakland Hills queima cerca de três mil lares e deixa dezenas de mortos. Erupção maciça do Monte *Pinatubo* em Luzon. Ciclone em Bangladesh mata 125 mil pessoas e deixa 9 milhões de desabrigados. Apagado o fogo de todos os poços de petróleo no Kuwait.

1992 Dezenas de milhares de pessoas foram assassinadas durante a "limpeza étnica" na antiga Iugoslávia. Furacões na Flórida, Luisiana e Havaí matam dezenas de pessoas e deixam milhares de desabrigados. Terremotos no sul da Califórnia e no Egito causam muito estrago. Estima-se que cerca de 13 milhões de pessoas estejam infectadas com o vírus HIV.

1993 Bomba terrorista no World Trade Center em Nova Iorque. Tempestade mata dois mil no leste dos Estados Unidos. Ressurgimento de violência neonazista na Alemanha. A "Grande Inundação" no Vale do Mississipi. Bomba do IRA destrói o distrito financeiro de Londres.

1994 Terremoto na cidade de Northridge, na Califórnia, mata 61. Presidente do México é assassinado. Série de tornados entre os estados do Alabama e da Carolina do Sul mata 52. Incêndio em fábrica de brinquedo na cidade de Bangkok mata 213 pessoas. Terremoto de 6,8 na escala Richter no Estado da Columbia mata mais de mil pessoas. Milhares de pessoas massacradas em Ruanda. Balsa estoniana afunda com 900 pessoas. Bósnios, sérvios e croatas lutam ferozmente.

1995 Terremoto em Kobe, no Japão, mata mais de cinco mil pessoas. Luta na antiga Iugoslávia se acalma após ofensiva no território croata e ataque aéreo da OTAN. Um grande terremoto causa destruição na costa do Pacífico do México, deixando dezenas de mortos. Pedaços do cometa Shoemaker-Levi 9 caem em Júpiter. Bomba terrorista destrói prédio federal em Oklahoma City, matando 161.

1996 A temperatura média da superfície da Terra aumente e bate um novo recorde. O inverno mais frio em Minessota em cerca de cem anos. Derramamento de petróleo próximo à costa da Gália. 22 mortes causadas pelo furacão Fran. Estima-se que, no mundo todo, cerca de 28 milhões de pessoas estão infectadas com HIV. População do mundo está em cerca de 5,789 bilhões.

1997 Avião cai em Guam e 228 pessoas morrem. A balsa haitiana *Pride of la Gonave* afunda e mata mais de 200 pessoas. Terremoto de magnitude 7,5 mata mais de 1.500 no Irã. Furacão Pauline varre o sudoeste mexicano, matando cerca de 200. Estima-se que, no último ano, mais de 3 milhões foram infectados com o vírus da AIDS; a doença já matou aproximadamente 5,8 milhões de pessoas. Aumenta a fome na Coreia do Norte.

1998 El Nino alaga a Califórnia e espalha tempestades na região Centro-Oeste dos Estados Unidos. Tempestades na Europa. Tornado no Alabama mata 34. Seca aflige o sul da Ásia, onde incêndio se espalha sem controle durante semanas. Aeronave dos Estados Unidos rompe cabo de gôndola na Itália e mata vinte. Explosão de embaixada em Nairóbi mata 224, e os Estados Unidos revida contra Osama bin Laden. Avião da Swiss Air cai, matando 229. Fome norte-coreana continua sem diminuir. Estima-se em 26 mil as mortes na guerra civil argelina. Furacão Mitch deixa mais de dez mil mortos na América Central.

1999 Mil mortes em terremoto na Colômbia. Chega a dez mil o número de kosovares mortos nas mãos de sérvios. Ataque aéreo da OTAN para com a limpeza étnica. Míssil da OTAN acerta embaixada chinesa e mata três. OTAN ocupa Kosovo. 15 pessoas se aproveitam da lei sancionada do suicídio assistido. 15 mortes em tiroteio na escola de Littleton, Colorado. Estima-se em 32 milhões o número de pessoas infectadas pelo vírus da AIDS. Em pouco dias, um terremoto mata dez mil turcos e 1.100 em Taiwan.

2000 Submarino nuclear russo afunda no mar de Barents; 118 mortes. Concorde da Air France bate em hotel; 113 mortes. Tornado no sudoeste da *Georgia* mata 22. Firestone faz um recall de mais de 6,5 milhões de pneus. Mais uma vez, a tentativa de estabilizar o Oriente Médio falhou.

2001 Terremoto de magnitude 7,7 desencadeia 200 deslizamentos de terra, matando 844 em El Salvador. Ataque terrorista combinado mata cerca de cinco mil nos Estados de Nova Iorque e Virgínia. O submarino norte-americano *Greenville* colide em uma traineira japonesa, matando nove. Estimativa do numero de infectados pela AIDS é de 5,3 milhões; total de mortes pela AIDS chega a 21,8 milhões

2002 Presidente Bush define um eixo do mal, e muitos ouvem atentamente. Deposito de munição em Lagos, Nigéria, explode, matando milhares de pessoas presentes. Airbus partindo do aeroporto JFK, em Nova Iorque, cai, e 265 passageiros morrem. Acidente em show aéreo na Ucrânia mata 83. Milhares de pessoas fogem de inundações de verão na Europa Central e Ásia, e cerca de dois mil morrem. Coreia do Norte informa que produziu bombas nucleares secretamente.

2003 Queda de energia durante o verão no nordeste dos Estados Unidos e leste do Canadá. Europa se sufoca com onda de calor jamais vista – acredita-se que apenas na França, mais de 11 mil pessoas morreram por causa da temperatura que chegou a ficar acima de 40ºC.

Eventos Reais, de Ocultismo, Criminosos e Futuristas

Para os muitos que acreditam, os poucos clarividentes e aqueles com premonição: uma seleção do bizarro, paranormal, demoníaco, e eventos a longo prazo, a partir de 1890.

1890 Nativos do Alasca veem a imagem de um misteriosa cidade no céu (16 de março). Agentes de Hagenbeck não encontraram evidências de dinossauros no Congo.

1891 Inexplicavelmente a neve no distrito de Valley Bend, na Virgínia Ocidental, ficou coberta de minhocas. Em Michigan, um homem selvagem de dois metros, todo coberto de cabelo, é visto.

1892 Inexplicavelmente ocorrem explosões no Canal da Mancha ao longo de vários anos; nenhuma evidência, dano ou explicação são encontrados.

1893 Um grande corpo luminoso visível por 15 a 20 minutos passa por cima dos Estados da Virgínia e da Carolina do Norte e do Sul. Smith demonstra que parasitas podem causar doenças. Lizzie Borden foi absolvida de assassinato em Fall River, Massachussets. O fantasma do almirante Tyrone foi visto em uma festa de jantar exclusiva em Londres.

1894 No Observatório Lowell, Pickering vê luzes flutuando em cima de Marte (14 de novembro). Sáurio marinho visto na foz do Mar Vermelho.

1895 Camponeses próximo à cidade de Odesa, na Rússia, foram atacados por uma fera estranha. Roentgen anuncia a descoberta do Raio-X. No seu hotel de cem quartos em Chicago, H. H. Holmes mantinha no seu porão quartos com banheiras com ácido, instrumentos de tortura, cenas de dissecação; ele foi enforcado pelo assassinato de 27 mulheres.

1896 No verão, centenas de pássaros mortos caem do céu próximo à cidade de Baton Rouge, Luisiana. Becquerel descobriu a radioatividade.

1897 Aeronave gigante e iluminada passa sobre Kansas City, Chicago, Texas e Virgínia Ocidental (abril). O "Assassinato da Serra", em que pedaços de um corpo foram encontrados espalhados no porto de Nova Iorque.

1898 Fios fosforescentes de uma substância similar ao amianto caem em Montgomery, Alabama (21 de novembro). Olof Ohman desenterra uma pedra com runas vikings em Kensington, Minnesota.

1899 Estranhos vermes amarelos encontrados espalhados em uma geleira do Alasca.

1900 Algumas pessoas aparecem pelo mundo sem domínio de uma língua conhecida. Vários monstros marinhos são reportados mortos e vivos.

1901 Índios do Alasca reportam repetidamente terem avistado uma grande cidade no céu. Milhares de pequenas cobras aparecem durante a noite em Canton, Minnesota. Duas mulheres inglesas dignas de confiança afirmam terem feito uma breve visita à Versalhes de 1789.

1902 O *Freya* é encontrado sem mastro, mas ainda assim sem nenhum dano; sua tripulação nunca foi encontrada. Amotinados do *Veronica* matam sete. O fantasma de Marie Laveau, a rainha do vodu de Nova Orleans, aparece.

1903 Lama, cinzas e bolas de fogo caem sobre o sudeste da Ásia. Uma caixa de pontas de flecha é encontrada em um solo de carvão com cerca de 300 milhões de anos de idade. Vários animais mutilados em Staffordshire, Inglaterra.

1904 Em Wimbledon, Inglaterra, acontece uma escuridão intensa e inexplicável por dez minutos (17 de abril). Na Virginia, cães fantasmas desenterram corpos de cemitério de indigentes e os comem.

1905 Ovelhas são mortas e têm o sangue sugado (Badminton, Gloucester, 1 de novembro). Renovada a cerimônia druida no solstício em Stonehenge.

1906 "Maria Tifoide" é encontrada. O playboy Harry Kendall Thaw mata o conhecido arquiteto Stanford White.

1907 Bolas de luz caem do céu e explodem próximo a Burlington, Vermont (2 de julho). Escritos do espírito de um monge são recebidos em abadia de Glastonbury.

1908 Uma mulher morre queimada em sua cama sem destruir o lençol (Blythe, na Inglaterra, em março). Belle Gunness de Laporte, Indiana, matou 13 homens e conseguiu fugir com o dinheiro, ou então foi morta pela sua 14ª vítima, Ray Lamphere. Grande explosão na Sibéria destrói cerca de 259 quilômetros quadrados de floresta.

1909 Gotas de metal derretido caem do céu em Santa Cruz, Califórnia. A informação transmitida por seu fantasma fez com que o corpo do Tenente Sutton fosse desenterrado do Cemitério Nacional de Arlington. Aeronaves iluminadas foram vistas repetidamente sobre a região da Nova Inglaterra, nos Estados Unidos (14 a 23 de dezembro).

1910 Sangue fresco cai do céu na América do Sul. Persistem os relatos de quartos secretos no Castelo de Glamis, na Escócia.

1911 Chão coberto com massas de geleias "do tamanho de uma ervilha contendo ovos de várias espécies de onde, sem demora, emergiram larvas" (Eton, Bucks., Inglaterra, 24 de junho). Os assassinatos do "Machadeiro de Nova Orleans" continuam até 1919.

1912 Um objeto totalmente negro é visto próximo à Lua, estima-se que possua cerca de 402 km de comprimento e 80 km de largura (27 de janeiro).

1913 Ambrose Bierce se prepara para viajar para o México. O espírito de Patience Worth começa a se comunicar através do tabuleiro de ouija de Pearl Curran.

1914 Em Manchester, na Inglaterra, ocorrem relatos de um objeto fusiforme passando pelo sol (10 de outubro). "Assassinatos com machado em Ruahine", na Nova Zelândia.

1915 Pontos Brilhantes aparecem na Lua em dezembro. U-boot afirma ter lançado um torpedo em um animal parecido com uma serpente fora da água. Alfred Wegener propõe a teoria da deriva continental. Henri Landru (Gambais, França) mata no mínimo 11 pessoas até 1919.

1916 Maré vermelha ao longo da costa dos Estados Unidos. Um avião biplano fantasmagórico aparece em Montrose, na Escócia. Bela Kiss de Czinkota, Hungria, aparentemente tem matado no mínimo 24 jovens mulheres, mas acredita-se que tenha fugido durante a confusão da Grande Guerra.

1917 Objetos luminosos são vistos se mexendo na Lua. Mais de 70 mil pessoas testemunham o milagre de Fátima. Amy Archer-Gilligan é condenada de assassinato múltiplo no seu Lar para Idosos.

1918 Tempo incomum em muitas partes do mundo. Shaple consegue discernir o tamanho e a forma de nossa galáxia. O azarado submarino alemão U-65 é destruído e afunda por causa de uma misteriosa explosão.

1919 O Capitão James e sua aeronave desaparecem sobre Nova Iorque. É visto o fenômeno de luzes em Castlerigg (Cúmbria). Eddington verifica a curvatura da luz. O milionário de Toronto Ambrose J. Small desaparece sem deixar vestígios.

1920 Feixes de luz se projetam da Lua. Humanoide peludo é morto e fotografado na fronteira da Colômbia com a Venezuela.

1921 Milhares de pequenos sapos aparecem de repente no norte de Londres. Mais de uma dúzia de navios desaparecem sem deixar rastro durante todo o ano. Alfred Watkins inventa as Linhas de Ley. Tripulação da escuna *Carroll A. Deering* desaparece.

1922 Pedras caem misteriosamente do céu durante semanas em Chico, Califórnia (março). Nativos da Sibéria informam vários encontros com mamutes. Morre Sarah Winchester, seu lar tinha 160 quartos e dez mil janelas.

1923 Três grandes montes encontrados na cratera de Arquimedes, na Lua.

1924 As pegadas de Day e Stewart terminam de repente a 36 metros de distância do avião intacto; os dois pilotos nunca mais foram encontrados. O Raio da Morte de Matthews é o assunto em Londres. Leopold e Loeb tentam, mas não conseguem, realizar o assassinato perfeito. A reivindicação de Mina Crandon ao prêmio de mediunidade dado pela *Scientific American* é contestada por Harry Houdini.

1925 A cidade de Edale, em Derbyshire, na Inglaterra, é aterrorizada pelas várias evidências de um lobisomem. O relato da aparição do *SS Watertown* e uma foto como evidência são apresentados no escritório da Cities Service Company em Nova Iorque.

1926 Nenhum vestígio da Expedição Percy, aparentemente engolida pela floresta Amazônica brasileira. Heisenberg e Schroedinger criam a base da teoria quântica.

1927 Chuva negra na Irlanda. Lemaitre introduz a noção da expansão do universo. Muller consegue usar o raio X para induzir mutações em moscas da fruta. Earle Nelson é enforcado recitando a bíblia em Winnipeg pelo assassinato internacional de, no mínimo, 22 senhorias. Publicação de *An Experiment with Time*.

1928 O navio de treinamento dinamarquês *Kobenhoven* desaparece sem deixar vestígios depois de partir de Montevidéu.

1929 O infame "Vampiro de Düsseldorf" aterroriza a cidade. Massacre do Dia dos Namorados em Chicago. Até o momento, 11 pessoas ligadas à abertura da tumba do rei Tutancâmon morreram.

1930 Vários mortos e 300 feridos em decorrência de fumaça venenosa na Bélgica (5 de dezembro). Peter Kürten (Düsseldorf) mata, de forma sádica, no mínimo nove pessoas antes de ser pego e executado em 1931. Explosão misteriosa ouvida próxima de Charleston, Carolina do Sul.

1931 Lawrence inventa o cíclotron.

1932 Nos próximos cinco anos, o Dr. Morris Bolber e seus associados conseguem assassinar e coletar o dinheiro do seguro de mais de 30 vítimas.

1933 Luzes misteriosas, possivelmente de uma aeronave, são vistas sobre a Escandinávia durante todo o inverno.

1934 Uma serpente de 9 metros é vista nadando próximo ao rio Battle, em Alberta. Primeira expedição organizada para fotografar o monstro do lago Ness. Dr. Langoria de Cleveland, Ohio, destrói o seu Raio da Morte pelo bem da humanidade. Bonnie e Clyde morrem em uma emboscada policial.

1935 O jornal *Enterprise* de Beaumont, Texas, afirma que o governo dos Estados Unidos possui o raio da invisibilidade. Domagk abre o caminho para as drogas sulfonamidas, que salvaram milhares de vidas na 2ª Guerra Mundial. Ma Barker morre em um tiroteio na Flórida. Um braço humano vomitado por um tubarão em um aquário australiano absolve Patrick Brady da acusação de assassinato.

1936 Primeira publicação citando a caveira de cristal de Lubaantún. O "Açougueiro Louco de Kingsbury Run" aterroriza Cleveland, Ohio, por vários anos e, até a década de 1940, o número total de decapitações não resolvidas na área era de 28. Última aparição da dama de castanho de Raynham Hall, quando ela é fotografada de relance.

1937 Apesar de ter cometido suicídio antes de ser preso, acredita-se que Joe Ball tenha alimentando o seus jacarés com 5 garçonetes. Amelia Earhart desaparece sobrevoando o Oceano Pacífico.

1938 Aumento repentino de atividade nas fontes térmicas e gêiseres em Oregon e na Califórnia. Transmissão da *Guerra dos Mundos* leva a população dos Estados Unidos ao pânico.

1939 Realizada a fissão nuclear. Borley Rectory, "a casa mais assombrada da Inglaterra", é totalmente destruída em um incêndio.

1940 Governo dos Estados Unidos afirma possuir o raio Mohr, que explode pólvora à distância.

1941 Muitas histórias de animais encontrando o seu caminho para a casa depois de viajarem por longas distâncias.

1942 Fermi e associados constroem o primeiro reator nuclear. Em Melbourne, O "Estrangulador Cantor" mata três mulheres para "pegar suas vozes". Nazistas despacham uma expedição para uma ilha no Báltico para tirar fotos infravermelhas da frota britânica (acreditava-se que, através dessa extensão de onda, o interior da Terra oca seria visível).

1943 Queda na taxa de assassinatos nos Estados Unidos.

1944 Homem-borboleta na comunidade de Hollywood, Maryland.

1945 O Dr. Marcel Petiot, de Paris, mata 27 fugitivos durante a guerra para roubar suas posses, estimadas em um total de quatro milhões de dólares. Cinco aviões do tipo TBF *Avenger* desaparecem no Triângulo das Bermudas.

1946 ENIAC é o primeiro computador digital eletrônico. Desenvolvida a técnica de datação por radio-carbono.

1947 Piloto Kenneth Arnold compara os 9 objetos que ele viu a um "disco". Acredita-se que 4 corpos de alienígenas mortos foram confiscados pelo governo norte-americano próximo a Roswell, Novo México. Diebold e Harder cunham a palavra "automação". Assassinato da Dália Negra próximo a Los Angeles não é resolvido. Descoberto para que servia a antiga máquina astronômica de Anticítera.

1948 Vários raios globulares em Svaneke, Dinamarca. O fantasma do investigador psíquico Harry Price aparece continuamente. O fantasma de Charles II aparece no Teatro Drury Lane para aparentemente assistir *Oklahoma!*. Capitão Mantell morre perseguindo um OVNI.

1949 A *Guerra dos Mundos* é transmitida em Quito, Equador, e, no tumulto, a estação de rádio é queimada, matando 20 pessoas em seu interior. Habitantes de *Thorntown*, Indiana, falam sobre uma criatura bípede coberta de cabelo. Acontece o caso de possessão que inspirou *O Exorcista*.

1950 Tiradas duas fotos de um OVNI próximo a McMinnville, Oregon.

1951 Divulgadas as linhas e Geoglifos do deserto de Nazca. A Srª. Reeser (St. Petersburg, Florida) é consumida por fogo em um quarto quase todo intocado por chamas.

1952 Praga de gafanhotos no Oriente Médio. Primeiro submarino atômico dedicado ao *Nautilus*. Christine Jorgenson é anunciada como a primeira pessoa a mudar de sexo. Alcançado o topo do Monte Everest. Maior número de relatos de discos voadores neste ano.

1953 DNA descrito como contendo uma hélice dupla. Arqueólogos encontram artefato da era do gelo que se supõe ser o mais antigo conhecido. O Assassino de Casais de Düsseldorf ataca jovens casais até 1956.

1954 Batiscafo francês bate o recorde, descendo 4.048,96 m. Teoria do "*Big Bang*". Mais de 40 visitas de alienígenas relatadas neste ano. Uma epidemia de buracos e riscos nos para-brisas dos automóveis de Seattle. Ed Gein, necrófilo e canibal, comete o seu primeiro assassinato. Eisenhower afirma ter visto os restos mortais de alienígenas no Hangar 18.

1955 Criado relógio atômico. Humanoide com face de sapo foi visto próximo de Loveland, Ohio. Em Evansville, Indiana, uma mulher quase foi puxada para dentro de um rio por uma mão esverdeada com garras.

1956 Em Lakenheath, na Inglaterra, a presença de um OVNI foi confirmada visualmente e por radar. *Joyita* encontrada à deriva nas ilhas Samoa, seus 25 passageiros e tripulação desapareceram.

1957 Diamantes artificiais. *Sputnik*, o primeiro satélite artificial, é lançado. Objeto branco misterioso paira próximo de Westville, Illinois. Duzentos relatos em Upper Marlboro, Maryland, de uma criatura parecida com um gorila. Aumento de aparições de OVNIs.

1958 O poço de petróleo mais fundo do mundo chega a 7,72 km de profundidade antes de ser abandonado. Homem-macaco na Cordi-

lheira dos Andes, na Argentina. Humanoide coberto de escamas pula em cima de um carro próximo de Riverside, Califórnia. Os assassinatos de Starkweather e Fugate deixam uma trilha de corpos sobre a região central dos Estados Unidos.

1959 *Lunik II* é o primeiro objeto criado pelo homem a alcançar a Lua. *Lunik III* fotografa o lado oculto da Lua. Trote da serpente marinha em Ocean City, Maryland. Monstro com olhos verdes brilhantes deixa um rastro próximo de Mansfield, Ohio. Centenas de peixes caem em Lismore, no estado australiano de Nova Gales do Sul.

1960 Restos mortais de homem de 30 mil anos de idade encontrado no México. O avião-foguete X-15 chega a 4.103,83 km/h. Pequeno alienígena humanoide com olhos brilhantes é visto no Arizona. Pequenos sapos caem do céu na Colúmbia. Rumores de que Papa João chorou por três dias após ler a terrível profecia de Fátima.

1961 Gagarin é o primeiro homem no espaço. O avião-foguete X-15 alcança a velocidade de 6.550 km/h e mais de 64 km de altitude. Betty e Barney Hill são abduzidos por alienígenas; Hess desenvolve uma nova versão da deriva continental. Começa a carreira do criminoso internacional Jacques Mesrine, composta de assassinatos, várias fugas da prisão e assaltos bem-sucedidos; ela continua até a sua morte em um tiroteio em 1979.

1962 O avião-foguete X-15 sobe a 94,95 km. Poluição de Londres mata 55 pessoas. Formado o Loch Ness Investigation. *Mariner 2* envia a primeira imagem de perto de outro planeta: Vênus. Dois irmãos relatam uma série de bizarras aparições na Escócia.

1963 Novo recorde de velocidade em terra é de mais de 655 km/h. Ruína viking em Terra Nova é 500 anos mais antiga que a chegada de Colombo. Na Grécia, sapos vivos caem em uma chuva forte.

1964 OVNI aterrissa em Socorro, Novo México. População do mundo aumenta em 63 milhões por ano. Novo recorde de velocidade em terra é de mais de 698 km/h. Trote do homem do pântano em Selbyville, Maryland. O estrangulador de Boston age até 1964, matando 13 mulheres.

1965 Quatro OVNIs na forma de diamante são rastreados de Oklahoma ao Novo México. Novo recorde de velocidade em terra é de mais de 927 km/h. Serpente marinha avistada no rio sul, próximo a Annapolis, Maryland. Mapa de Vinland comprovado como verdadeiro por estudiosos.

1966 Vaticano abole índice dos livros proibidos. Richard Speck mata oito enfermeiras em Chicago. Charles Whitman atira em 16 pessoas da torre de observação no campus da Universidade do Texas (Austin) e depois se mata. Amento de aparições de OVNI leva à criação do Comitê Condon.

1967 Encontrados restos mortais com 2,5 milhões de anos. Localizado o primeiro gorila branco do mundo. Canadense toca em OVNI e é hospitalizado com sintomas de envenenamento de radiação. Primeiro humano a ser colocado em uma câmara criogênica.

1968 Primeiro transplante do coração. Astronautas da *Apollo 8* orbitam a Lua. Figura encapuzada flutuando em cima do altar é vista em Igreja de Newby, na Inglaterra. Um fantasmagórico gato preto em Killakee, na Irlanda, desafia o exorcismo.

1969 Mulheres do Barnard College pedem por dormitórios para ambos os sexos. Astronautas da *Apollo 11* aterrissam na Lua. Time da *Apollo 11* afirma ter visto discos na Lua. Jimmy Carter vê um OVNI. Relatório Condon fecha a porta da Força Aérea para os OVNIs. Assassinatos Tate-LaBianca cometidos pelos Mansons. As cinco mortes do Assassino do Zodíaco, em São Francisco, permanecem sem serem resolvidas. As luzes vistas em *Silver Cliff*, Colorado, são sumarizadas no *National Geographic*.

1970 "Champ", a serpente marinha do lago Champlain, é vista novamente. Dale Merle Nelson (da Colúmbia Britânica) alega que os vários assassinatos que cometeu foram provocados por LSD.

1971 Um artigo detalha mais de 80 casos em que mensagens em onda curta foram recebidas horas ou dias após a transmissão.

1972 Homem com guelra é visto no lago Thetis, na Colúmbia Britânica. Outro humanoide com aparência de sapo é visto próximo a Loveland, Ohio. *Mariner 9* orbita Marte. Herbert Mullin comete no mínimo 13 assassinatos como sacrifícios para salvar a Califórnia de um grande terremoto. Envenenamento por tálio em Hertfordshire afeta mais de 70 pessoas. Após o acidente do voo 401, os fantasmas do capitão e do engenheiro de voo são repetidamente vistos em outros aviões da Eastern Air Lines.

1973 Serviço de saúde pública considera o cigarro um risco ao feto e às crianças. Monstro é visto várias vezes em Sykesville, Maryland. *Pioneer 10* mapeia o campo magnético de Júpiter e envia a primeira foto de perto do planeta. Um humano grande parecido com um jacaré é visto próximo de Newton, Nova Jérsei. Até 1975 há um recrudescimento de relatos de OVNIs. Os assassinatos da Zebra deixam 15 mortos em São Francisco, e as prisões são feitas no ano seguinte.

1974 Sêxtuplos nascem nos Estados Unidos. *Mariner 10* tira as primeiras fotos de perto do planeta Mercúrio. *Soyuz 15* tenta se acoplar à estação espacial *Salyut*. Tecnologia da revolução Verde aumenta a produção das colheitas. *Pioneer II* transmite fotos de Júpiter. Mapa de Vinland denunciado como fraude. Várias mutilações de gado registradas no Nebraska e em Dakota do Sul. O assassinato da família De Feo deixa seis mortos (iniciando com o Horror de Amityville).

1975 Chineses descobrem cerca de seis mil guerreiros de barro em tamanho natural. Encontrados restos mortais de proto-humano com 3,75 milhões de anos. Grande lagarto bípede visto perto de Milton, Kentucky. *Viking 1* não detecta sinais de vida em Marte. O jovem charmoso Ted Bundy começa a matar cerca de uma mulher por mês até ser pego no início de 1978. Estripador de Yorkshire começa os assassinatos e continua pelos próximos cinco anos.

1976 Humanoides malcheirosos são vistos repetidamente no Condado de Baltimore, Maryland. Índia planeja multar famílias com mais de duas crianças. Fotos do "Monstro do mar da Cornualha". Navio com 37 passageiros desaparece no Triângulo das Bermudas. Filho de Sam aterroriza casais jovens em Nova Iorque.

1977 Fóssil de 3,4 bilhões de anos encontrado na África. Cigarro e cachimbo banidos nas linhas aéreas nos Estados Unidos. Primeira mulher negra a fazer parte do gabinete presidencial. Aparentemente o espírito de Teresita Basa entra em contato com uma mulher nas Filipinas para informar o nome de seu assassino.

1978 Encontradas pegadas de 3,5 milhões de anos de idade de um humanoide. Aprovada a proposta 13 na Califórnia. Nasce em Londres o primeiro bebê de proveta. Em Palpala, na Argentina, é visto um alienígena alto. 21 corpos encontrados enterrados na casa de John Gacy. Revelados restos de megálitos em torno de Bimini. Múltiplas abduções por OVNI em Northamptonshire, na Inglaterra. O estrangulador de *Hillside* deixa uma dúzia ou mais de mulheres mortas na região de Los Angeles.

1979 O preço do ouro continua a subir muito nos Estados Unidos. Novos relatos de humanoide parecido com sapo em volta de Loveland, Ohio. Rudy Warner avista OVNI próximo de San Antonio, Texas. Encontrado local de pouso de disco voador em Lake City, Minnesota.

1980 Satélite indiano em orbita. Várias testemunhas do encontro com OVNI em Huffman, Texas. *Voyager I* descobre 15ª lua de Saturno. Encontrados vários grandes humanoides próximo a Santa Rosa, na Argentina. Mackal e Powell lideram uma expedição pelo Congo para encontrar uma criatura do tipo saurópode. Assassinado o criador do livro "*Scarsdale Diet*".

1981 CPU de 32-bits. Assassinato em série de 18 jovens negros em Atlanta. Aparições de Vigem Maria em Medugorje, na Iugoslávia. Ônibus espacial *Columbia* entra em órbita. Jack Sutton (o estripador de Yorkshire) é condenado à prisão perpétua. Inaugurado o TGV, o "trem bala" francês. Wayne B. Williams é preso pelo o assassinato de 28 vítimas em Atlanta, mas não é divulgado que, na verdade, se trata de mais de 38 vítimas, todas mulheres.

1982 Cientistas encontram o primeiro fóssil na Antártida. Vida encontrada em abertura vulcânica no Pacifico, a 2,62 km abaixo da superfície. Barco do Greenpeace impede despejo de lixo radioativo espanhol. Um navio da guerra Tudor, *Mary Rose*, é trazido à superfície quase intacto. Primeiro paciente a receber um coração artificial. Arnfinn Nesset de Oarkdal, na Noruega, admite ter matado 27 idosos para acumular dinheiro para instituições de caridade.

1983 *Pioneer 10* passa longe da orbita de Plutão. Estimada em 4,72 bilhões a população do mundo. Dennis Nilsen, de Londres, admite ter matado e desmembrado 15 pessoas.

1984 Primeiro humano andar livre no espaço. Atirador mata 20 em Mcdonalds de San Ysidro, Califórnia. Identificado o vírus da hepatite.

1985 Navios equipados com reator nuclear são banidos das águas da Nova Zelândia. Mergulhadores recuperam milhões em tesouro do galeão espanhol *Nuestra Señora de Atocha* nas margens da Flórida. Hackers começam a invadir os computadores do Pentágono. Richard Ramirez é acusado dos 14 assassinatos do "perseguidor da noite". Localizados os destroços do *Titanic*. CD-ROM.

1986 *Voyager 2* mostra Urano pela primeira vez. Dedo humano decepado cai do céu em cima de um carro em Berlim. *Vega I* envia as fotos do cometa Halley. Número de casos de AIDS na África chegam a 50 mil. Mais relatos de humanoides altos próximo de Santa Rosa, na Argentina. Avião de pequeno porte circunda o mundo sem parar.

1987 Galáxia vista a 12 bilhões de anos-luz de distância. Procura sistemática com sonar pelo monstro do lago Ness. Descoberto material supercondutor. Em Atlanta, Geórgia, rastros e poças de sangue surgem em vários locais dentro de uma casa. Escritório de patentes dos Estados Unidos permite o patenteamento de animais criados por engenharia genética. Nova análise mostra que o mapa de Vinland pode ser genuíno.

1988 *Poltergeist* em Horicon, Wisconsin. Geneticistas concluem que toda a humanidade possui um ancestral em comum. Desafiando todas as chances, vários meteoritos caem diretamente em casas na Europa central. Encontradas evidências de planetas circulando outras estrelas. O "homem-lagarto" perturba a Carolina do Sul. Gelo aparece do nada e cai em Weistropp e Poing, Alemanha. Disco voador é visto em Haywards Heath, Sussex. "George" assombra o *U.S.S. Forrestal*. Soviético resiste a voo orbital de 366 dias.

1989 Grandes desenhos misteriosos ("círculos em colheitas") são encontrados nos campos de trigo ingleses. Em 27 de junho, luzes no céu e explosões são relatadas por toda a Grécia. Noticiado que um polvo gigante virou um navio pequeno. Uma grande massa esverdeada sobrevoa Los Angeles. Encontradas, no Peru, três enormes tábuas de pedra inscritas. Lançada a sonda *Galileo*. *Magellan* começa a orbitar Vênus e a mapeá-lo por radar.

1990 Alqueires de feno caem do céu em Bottmingen, na Suíça. Movimento "Eu Sou" sugere que um triste carma negativo vai crescer no mundo pelos próximos 12 anos. Sudário de Turim foi datado como tendo aproximadamente 700 anos de idade. Aparecem cerca de 600 "círculos em colheitas" dos quatro continentes. Instituto Radioastrônomico Kharkhov detecta transmissões misteriosas da vizinhança de Altair.

1991 Fenômeno dos círculos nas colheitas é uma fraude, afirmam os autores, mas são desacreditados. Serpente sagrada de Yig atira em invasor humano. Teoria de um universo estacionário gerado por plasma ganha mais adeptos. Campo elétrico aterrado cria um comportamento bizarro em bois nas fazendas de gado leiteiro da Nova Zelândia.

1992 Acredita-se que oito torres encontradas em Oman sejam remanescentes de Ubar, a Atlântida das areias. Encontrado um fungo com cerca de dez mil anos pesando cerca de cem toneladas e que se estende por mais de 30 acres perto de Crystal Falls, Michigan. OVNI continua a assustar na Rússia.

1993 CD-ROM se torna um termo familiar. Se aproximando de Marte, a espaçonave *Mars Observer* cessa todas as suas comunicações. O projeto Biosfera 2 está em seu segundo ano. *Jurassic Park* segue batendo o recordes de bilheterias.

1994 Suicídio em massa entre os fieis da Ordem do Templo Solar. Andrei Chikatilo, assassino em série que matou 55 pessoas, é executado na Rússia. Descobertos experimentos biológicos e com radiação realizados em civis pelo governo norte-americano.

1995 Investigação de ataque com gás venenoso no metrô de Tóquio leva para a prisão um culto religioso japonês. Nova atividade paranormal ao longo da Rota 40 em Maryland, o "corredor da abdução". Sonda espacial *Galileu* reativada sobre Júpiter, a sonda permanece 57 minutos na atmosfera, enquanto outra parte da missão sobrevoou as luas.

1996 Aparecimento do cometa *Hayatuke*. Continuam a surgir os enigmáticos círculos nas colheitas por toda a Europa. Processos sobre rituais satânicos envolvendo crianças falham quando os júris dos Estados Unidos começam a pedir por evidências. Evidências de exoplanetas se tornam rotina. Diferentes conspirações excitam a esquerda e a direita dos Estados Unidos quando marqueteiros descobrem como manipular essas diferentes tendências.

1997 Aparecimento do cometa Hale-Bopp. Impressionantes fotos continuam a surgir do Hubble. A biblioteca perdida de Ivan, o terrível, é "quase localizada" debaixo do Kremlin. Relatos de abdução alienígena continuam a render milhões para escritores e produtores. Morre Clyde Tombaugh, descobridor de Plutão. 39 membros da seita *Heaven's Gate* cometem suicídio em massa para serem enviados a um disco voador próximo ao Hale-Bopp. *Pathfinder* aterrissa em Marte.

1998 Deus não aparece no canal 18, e seu profeta admite que estava errado, dois eventos singulares em um único dia. Mais evidências sobre a expansão do universo. O Viagra, droga usada no tratamento da impotência masculina, é apresentada e se torna um sucesso de vendas. Índia e Paquistão conduzem múltiplos testes nucleares. Grande esforço para atualizar os chips de computadores uma vez que o milênio se aproxima – o problema é chamado de "Bug do Milênio" (ou Bug Y2K).

1999 Pesquisadores criam pedaços de um chip de computador da espessura de uma molécula. Primeira volta ao mundo bem-sucedida em um balão. Europa e Oriente Médio se encantam com eclipse solar total. Apesar de vários negarem, experimentos com clones não diminuem.

2000 Pessoas celebram um fim de milênio pacífico e calmo. Cientistas definem a estrutura do código genético humano. Há evidências confiáveis de mais de 40 planetas extrassolares. "O maior teste de percepção extrassensorial do mundo" acaba fornecendo apenas resultados confusos. Pesquisa arqueológica na Índia promete não falar sobre os ossos de Buda em Orissa.

2001 Parlamento britânico proíbe a caça à raposa. Rússia promete a começar a destruir 40 mil toneladas de armas químicas. População hispânica aumenta em 60% nas últimas décadas nos Estados Unidos. Especialistas pedem por mais material embrionário para avançar nas pesquisas. IRA começa a desmantelar o seu arsenal. No início do ano, cerca de 407 milhões de pessoas são capazes de usar a internet. Chuva de estrelas Leônidas.

2002 Descoberto que H. Shipman, médico britânico, assassinou 215 pacientes. Atiradores que aterrorizavam os subúrbios de Washington são finalmente presos. Morre biólogo evolutivo Stephen Jay Gould. Genes para capacidade da linguagem encontradas nos humanos e chimpanzés são quase idênticos. Pesquisadores criam vírus sintético do zero.

2003 Experiência com a doença SARS (síndrome respiratória aguda grave), embora tenha causado algumas mortes, provou que o modelo de cooperação internacional funciona durante epidemias.

Cem anos e mais

Eventos importantes e curiosidades comerciais de 1890 em diante

1890 Primeiro prédio com estrutura de aço construído em Chicago; primeira linha de metrô elétrica em Londres; Touro Sentado morre durante revolta Sioux; primeiro Sundae; população dos EUA é de 62,9 milhões.

1891 Primeira usina hidroelétrica; adotada a lanterna elétrica na Inglaterra.

1892 Vacina contra Cólera; construída a linha ferroviária Cabo-Joanesburgo; inventada a tampa para garrafas; patenteado o motor a diesel.

1893 Feira Mundial em Chicago; primeiro rolo de filme; cereal para café da manhã.

1894 Japão e China entram em guerra; Capitão Dreyfus é exilado na Ilha do Diabo; primeira transmissão sem fios.

1895 Roentgen descobre os raios X; inventada a máquina de fabricação de cigarros; os Lumière abrem sua *Cinematographie*.

1896 Começa a febre do ouro em Klondike; Ford constrói seu primeiro carro; periscópio para submarino; primeiros Jogos Olímpicos da era moderna em Atenas.

1897 Mimeógrafo é inventado; Primeiro tubo de raios catódicos;

1898 Guerra entre Espanha e EUA; uso prático de gravações em disco se torna possível; aspirina comercial; cereais da Kellogg's; lanterna tubular.

1899 Rutherford descobre raios alpha e beta; máquinas de escrever se tornam comuns.

1900 Levante dos boxers na China; câmera Kodak "Brownie"; Conde Zeppelin lança um dirigível de 128 metros; dívida pública dos EUA chega a US$1,263 bilhão; população americana é de 76 milhões.

1901 Presidente McKinley é assassinado; morte da Rainha Vitória; grupos sanguíneos humanos identificados; primeira transmissão transatlântica sem fios.

1902 Guerra dos Bôeres; primeiro navio movido a turbina a vapor; macadame moderno é desenvolvido; leite em pó; primeiro urso de pelúcia; primeiro disco de gramofone de Caruso; gorduras hidrogenadas mais econômicas para confecção de sabão e uso culinário.

1903 Irmãos Wright fazem o primeiro voo impulsionado de uma aeronave mais pesada que o ar; primeira lâmpada fluorescente; motocicletas com motor central.

1904 Metrô abre na Broadway, em Nova Iorque; garrafa térmica patenteada; cintos de segurança feitos da fibra da mafumeira; guerra entre Rússia e Japão.

1905 Encontrado o Diamante Cullinan (3.000 quilates), o maior de todos os tempos; turbinas a vapor se tornam padrão na marinha britânica; revolução malsucedida na Rússia; extintor de incêndio de espuma; Teoria Especial da Relatividade.

1906 Tropas americanas ocupam Cuba até 1909; os navios *Lusitânia* e *Mauretania* são inaugurados; lançado o *jukebox*; produção em massa de motores de popa para barcos.

1907 Rasputin tem grande influência na Rússia Czarista; desenhos animados; máquina de lavar elétrica; detergente para uso doméstico; aspirador de pó vertical.

1908 Minkowski formula sua geometria de quatro dimensões; copos de papel.

1909 Robert E. Pearly alcança o Polo Norte; primeiro voo motorizado cruzando o canal da mancha; ônibus de dois andares na Grã-Bretanha.

1910 Murray e Hjort conduzem a primeira expedição para estudo das profundezas marítimas; radiogoniômetro; ratoeira; início do movimento escoteiro nos EUA; a população americana é de 92 milhões.

1911 Zapata chega à Cidade do México, mas a batalhas apenas começaram; revolução na China leva a um governo republicano liderado por Sun Yat-sen; frigideira elétrica; o explorador norueguês Roald Armundsen alcança o Polo Sul.

1912 A Câmara de Nuvens de Wilson leva à detecção dos prótons e elétrons; celofane é patenteado; Salie Row cria o que se chamará de casaco de trincheira na Grande Guerra; Cadillac mostra o primeiro motor de arranque elétrico para carros; dois mercados *self-service* na Califórnia.

1913 Início da Guerra dos Bálcãs; presidente Wilson assume o cargo; motor de arranque elétrico para motocicletas; vitamina A; emendas constitucionais cobrando imposto de renda e eleição de senadores nos EUA.

1914 Início da Grande Guerra; primeiros ataques aéreos; Canal do Panamá usado pela primeira vez.

1915 O naufrágio do *Lusitânia* causa forte reação popular nos EUA; enorme número de mortos na Grande Guerra; gás de cloro usado como arma química; máscaras de gás; patenteado o zíper.

1916 Campanha de Galípoli; Batalha de Verdun; Revolta da Páscoa na Irlanda; Batalha da Jutlândia; Batalha do Somme; limpadores de para-brisa mecânicos; Teoria Geral da Relatividade; General Perchina ataca o México.

1917 Os EUA entram na Grande Guerra; Os Bolcheviques ganham o poder na Revolução Russa; gás mostarda; Ford faz produção em massa de tratores.

1918 Fim da Grande Guerra; Guerra Civil Russa; serviço de correios aéreo nos EUA; epidemia mundial de gripe mata 21,6 milhões de pessoas; aviões alcançam mais de 240 km/h e sobem a mais de 30 mil pés; relógios elétricos.

1919 Lei seca promulgada nos EUA; primeiro voo transatlântico (3.025 km em 16h12min horas); pistola engraxadeira; paraquedas.

1920 Lei seca em efeito nos EUA; Bolcheviques vitoriosos na Rússia; primeira estação transmissora de rádio entra no ar; dívida pública americana é de US$24,3 bilhões; mulheres ganham o direito ao voto nos EUA; população dos EUA chega a 105,7 milhões.

1921 Rorschach formula seu teste de manchas; começa a inflação do marco alemão; KDKA transmite esportes; Capek inventa a palavra robô.

1922 Ressurge e cresce a Ku Klux Klan; isolada a insulina; primeiras máquinas práticas de tarifação de cartas; Mussolini marcha em Roma.

1923 Os escândalo de *Teapot Dome* abala a administração do presidente Harding; o marco alemão se estabiliza; continua a violência da KKK na Geórgia; falha a tentativa de revolução nazista em Munique; a tumba do Faraó Tutancâmon é aberta; vacina para a coqueluche.

1924 Leopold e Loeb são condenados pelo sequestro e assassinato de Bobby Franks; caixas de papel para ovos; lenços de papel.

1925 W. Pauli formula o Princípio da Exclusão; formado o conglomerado alemão da indústria química, I. G. Farben; morre Sun Yat-sen; formada a SS nazista; pulverização aérea de plantações.

1926 Dr. Goddard lança seu primeiro foguete movido a combustível líquido; Chiang organiza golpe em Cantão; Trotsky é expulso do Politburo; Rolex lança relógio à prova d'água.

1927 Voo solo de Charles A. Lindbergh entre Nova Iorque e Paris; exibido primeiro filme com som.

1928 Primeiros experimento com televisão; a expedição de Byrd parte para a Antártida; teletipos começam a ser utilizados; celofane à prova d'água; contador Geiger; vitamina C.

1929 Quebra da bolsa de valores em 24 de Outubro; Zeppelin faz a volta ao mundo; desenvolvido filme de 16 mm colorido; fita adesiva.

1930 Movimento tecnocrata está em alta; lâmpada de *flash* torna obsoleta as explosões de *flash* em pó nas coletivas de imprensa; venda dos primeiros alimentos congelados; batisfera; cíclotron; descoberta de Plutão; guarda-chuva retrátil; dívida pública agora é US$16,18 bilhões; população americana chega a 122,8 milhões.

1931 Cresce o apoio ao partido nazista entre os milionários alemães; motim da Marinha Inglesa na cidade escocesa de Invergordon; inaugurado oficialmente o Empire State Building; preso Al Capone; Alka-Seltzer; barbeador elétrico; inaugurada a Ponte George Washington.

1932 Ghandi é preso; Roosevelt é eleito presidente com grande maioria; Mussolini dá ordens para drenagem do Pântano de Pontine; o bebê de Lindbergh é sequestrado; primeiros carros com rádio; primeiras pesquisas do Gallup; invenção de lentes de zoom; primeiro isqueiro Zippo.

1933 Hitler é nomeado Chanceler da Alemanha; Japão deixa a Liga das Nações; EUA abandonam o padrão-ouro; Ghandi é libertado pesando 45 quilos; primeiro campo de concentração alemão é fundado perto da cidade de Dachau; invenção de pigmentos que brilham sob luz ultravioleta; jogo Banco Imobiliário; lâmpadas fluorescentes disponíveis comercialmente.

1934 Sandino é assassinado por seguidores de Somoza; fim da greve geral de São Francisco; Huey Long assume o governo da Luisiana; primeira lavanderia automática.

1935 Tempestades de poeira nas planícies dos estados centrais dos EUA; voos da Pan-Am de São Francisco para a China; sistema de Assistência Social nos EUA; Huey Leng é assassinado; a Longa Marcha de Mao termina em Yenan; primeiro voo de um DC-3 com passageiros; escala Richter de terremotos; gravadores de som em fita magnética.

1936 Nazistas entram na Renânia; Itália conquista a Etiópia; guerra civil espanhola; Jesse Owens ganha quatro medalhas de ouro nas Olimpíadas de Berlim; os países-membros do eixo assinam pacto de defesa comum; represa Boulder entra em operação; primeiro Volkswagen.

1937 Expurgos continuam na União Soviética; DuPont patenteia *nylon*; o dirigível *Hindenburg* é destruído num incêndio; Japão destrói o navio de guerra americano *Panay*; completada a construção da ponte Golden Gate; primeiros carrinhos de supermercado; aberto o campo de concentração alemão em Buchenwald.

1938 México se apropria de todas as terras com petróleo arrendadas a empresas internacionais em seu território; Alemanha invade a Áustria sem nenhuma resistência; Noite dos Cristais; ferro de passar a vapor com termostato; café instantâneo; patenteada caneta esferográfica; protótipo de fotocopiadora; grande manifestação de simpatizantes nazistas no Madison Square Garden; judeus são presos na Alemanha e na Áustria.

1939 Alemanha invade a Checoslováquia; Franco conquista Madrid; embalagens de celofane começam a aparecer em lojas; anexação dos Países Bálticos; Alemanha invade a Polônia; França e Grã-Bretanha declaram guerra; aberto Rockfeller Center; DDT; vacina para febre amarela; radar.

1940 Finlândia se rende à União Soviética; Alemanha ataca Dinamarca e Noruega; Churchill se torna primeiro ministro na Grã-Bretanha; Holanda e Bélgica são conquistadas; evacuação para Dunkirk; Roosevelt é eleito para um terceiro mandado; França é conquistada; primeiro carro com transmissão automática; coletes salva-vidas infláveis; radar usado na Grã-Bretanha; inseminação artificial; penicilina produzida em grande quantidade; dívida pública dos EUA é de US$42,97 bilhões; população dos EUA chega a 131,7 milhões.

1941 Batalha aérea pela Grã-Bretanha; programa *Lend-Lease* de apoio americano às nações aliadas; EUA institui convocação militar; o jipe é adotado como veículo militar para uso geral; Alemanha invade a União Soviética; ataques do Japão no oriente e Pearl Harbor.

1942 Singapura e Filipinas são conquistadas; grande batalha marítima de Midway Island; continua o ataque alemão a Leningrado; conquista da Crimeia; Coronel Doolittle lidera ataque a Tóquio; início do ataque alemão a Stalingrado; exército americano chega a Guadalcanal; Aliados chegam à costa norte-africana; fissão nuclear bem-sucedida; bazuca; napalm.

1943 Alemães se rendem em Stalingrado; revolta no Gueto de Varsóvia; Alemanha perde a maior batalha de tanques da história, em Kursk; aliados chegam à Sicília; Mussolini deposto e depois reinstituído pelos alemães; aliados invadem a Itália; soviéticos ultrapassam a linha do Rio Dniepre; conquista das Ilhas Marshall; canetas esferográficas se tornam comuns; LSD.

1944 De Gaulle se torna o líder da França Livre; bombardeios aéreos na Alemanha continuam; libertada a Crimeia; aliados conquistam Roma; Dia D na Normandia; Japão ataca as Ilhas Marianas; aliados conquistam Paris; Roosevelt é reeleito para um quarto mandato; reveladas as atrocidades alemãs em campos de concentração; mísseis V-1 e V-2 acertam Londres; MacArthur volta às Filipinas; Batalha das Ardenas; gás asfixiante.

1945 Libertados os prisioneiros do Campo de Auschwitz; conferência de Ialta; conquistada Iwo Jima; morre Roosevelt; executado Mussolini; Hitler comete suicídio; revelada a verdade sobre os campos de concentração nazistas; exército soviético conquista Berlim; Churchill renuncia; batalha de Okinawa; criação das Nações Unidas; conferência de Potsdam; bombas atômicas caem em Hiroshima e Nagasaki; Japão se rende; Coreia é dividida; Jackie Robinson se torna o primeiro negro a jogar na grande liga de beisebol nos EUA; tribunal de crimes de guerra em Nuremberg; Tupperware.

1946 O computador ENIAC é revelado pelo Departamento de Guerra; Churchill proclama a Cortina de Ferro; violência continua na Palestina; greves em vários estados nos EUA; continua a guerra civil chinesa; primeiras pesquisas demonstrando que fumar causa câncer; revolta popular no Vietnam; Chester F. Carlson demonstra "xerografia"; biquíni; máquinas de café expresso.

1947 EUA desiste de tentativas de mediar a paz na China; conflito religioso na Índia; o Plano Marshall avança; aposentado último bonde de Nova Iorque; Índia e Paquistão se tornam independentes; câmera Polaroid; comitê nos EUA organiza caçada a subversivos na indústria cinematográfica.

1948 Ghandi é assassinado; golpe comunista na Checoslováquia; guerra civil continua na Palestina; começa a ponte aérea de Berlim; o estado de Israel é reconhecido e a guerra continua; grande telescópio construído no Monte Palomar; passagem de metrô em Nova Iorque dobra de preço e passa a custar dez centavos; publicado o relatório de Kinsey sobre hábitos sexuais dos americanos; jogo de tabuleiro Palavras Cruzadas; guitarra de corpo sólido; inventado o velcro; transistor inventado nos Bell Labs; LPs modernos.

1949 Comunistas chineses conquistam Pequim; criação da OTAN; o bloqueio de Berlim continua; criada a República Federal Alemã; ameaça vermelha continua nos EUA; teste nuclear da URSS; forças nacionalistas chinesas recuam para Taiwan; Indonésia se torna independente; televisão a cabo; tubo de televisão a cores; ignição de carros por chave.

1950 Para-brisas composto por uma só peça em Cadillacs; RCA anuncia televisão a cores; França pede ajuda internacional contra os Viet Minh; Coreia do Sul é invadida; batalha de Inchon; China entra na Guerra da Coreia; cartão Diners' Club; copiadora comercial Xerox; dívida pública nos EUA é US$256 bilhões; população americana chega a 150,7 milhões.

1951 MacArthur é removido do comando das forças aliadas na Guerra da Coreia; transmissão de televisão a cores feita do Empire State Building; bomba de Hidrogênio testada em Eniwetok; negociação de um cessar-fogo na Coreia; Cinerama; Chrysler introduz direção hidráulica; sinal de trânsito de três cores.

1952 Rainha Elizabeth II assume o trono

britânico; sinais para pedestres em Nova Iorque; GM oferece ar condicionado como opcional em alguns modelos de carro; morre Eva Peron; aparelho auditivo transistorizado; anúncio da bomba de hidrogênio; videotape.

1953 Morte de Joseph Stalin; DNA é descrito como uma hélice dupla; Pio XII aprova a psicanálise como um terapia; Julius e Ethel Rosenberg são executados por espionagem; revolta popular em Berlim oriental é contida; armistício na Coreia; casamento de Jacqueline Bouvier e John F. Kennedy; expedições à procura do abominável homem das neves; vacinação contra sarampo.

1954 Primeiro submarino nuclear; Dien Bien Phu conquistada pelos Viet Minh; Suprema Corte dos Estados Unidos passa ordem para integração de escolas; Vietnã se divide entre Norte e Sul; caneta esferográfica retrátil; transistor de silício.

1955 Míssil com ogiva nuclear explode durante testes em Nevada; morre Albert Einstein; assinado o tratado do pacto de Varsóvia; rebelião na Argélia; Mickey Mouse Club estreia na televisão; míssil guiado ar-ar; Disneylândia é inaugurada;

1956 Boicote aos ônibus em Montgomery; crescimento dos subúrbios nos EUA; Khrushchov denuncia Stalin; Nassir toma o Canal de Suez; revolução húngara; a companhia Teflon é formada; karts.

1957 Prova de ligação entre fumo e câncer; plano para defesa de cidades dos EUA contra ataques aéreos com mísseis Nike Hercules armados com ogiva atômicas; Sputnik choca os EUA; Ponte de Mackinac construída em Michigan.

1958 Elvis Presley convocado pelo exército; submarino nuclear *Nautilus* viaja sob o gelo do polo norte; governador do Arkansas, Orval Faubus, fecha escolas para evitar cumprimento de ordem da Suprema Corte para integração de raças em escolas; Pan Am inaugura o primeiro serviço aéreo em um 707 para Paris; vacina contra poliomelite; satélites de telecomunicação; bambolê.

1959 Cuba sob o controle de Castro; Ford Edsel é considerado um fracasso; Volvo introduz cintos de segurança.

1960 Agitação social continua na Argélia; rim artificial; inauguração de Brasília; pílula anticoncepcional à venda nos EUA; primeiro satélite meteorológico; rádios portáteis de transistores se tornam populares; dívida pública nos EUA é de US$284 bilhões; população americana chega a 179,3 milhões.

1961 Eisenhower avisa sobre os perigos de complexo militar-industrial; Louis e Mary Leaky encontram na África esqueleto que prova que humanos são mais antigos do que se acreditava; muro de Berlim; Corpo da Paz é estabelecido; invasão da Baía dos Porcos, em Cuba; Valium.

1962 Crise dos mísseis em Cuba quase causa guerra nuclear; laser de arsenieto de gálio; Polaroid lança filme fotográfico colorido.

1963 Enorme manifestação por direitos civis em Washington; Kennedy é assassinado; golpe em Vietnã remove Diem; crime organizado se torna mais comum no sul dos EUA.

1964 Represa *Aswan* começa a operar; link de satélite entre América do Norte e Europa; Beatles se tornam imensamente populares; morre Nehru; construída a ponte Verrazano-Narrows; presidente americano Lyndon Baines Johnson assina lei de direitos civis; resolução do Golfo de Tonkin; holografia laser 3D; sintetizador Moog; FTC requer aviso sobre danos à saúde em cigarros.

1965 Malcolm X é assassinado; confrontação violenta ligada a questões raciais em Watts; Papa retira acusação de culpa aos judeus pela crucificação de Jesus; "apagão" nos estados do noroeste dos EUA; Kevlar; pneus radiais; processador de textos IBM.

1966 Revolução Cultural na China; cresce oposição à Guerra do Vietnã; atirador mata 12 na Universidade do Texas; minissaias; primeiro senador negro eleito por voto popular; sistema de redução de ruídos Dolby-A; skate; divulgado o número de mortos na Guerra do Vietnã.

1967 Guerra dos Seis Dias; Verão do Amor; primeiro juiz negro no Supremo Tribunal nos EUA; protestos contra a Guerra do Vietnã se intensificam; número de mortos na guerra agora é parte regular de relatórios; 95 kg de heroína confiscados na Geórgia; calças boca de sino.

1968 Ofensiva do Tet choca a população americana; Martin Luther King é assassinado; confrontos violentos entre grupos raciais; revolta dos estudantes em Paris; Robert Kennedy é assassinado; tropas soviéticas derrubam o governo liberal na Checoslováquia; Espanha abole lei de 1492 que bania judeus; protestos na convenção do partido Democrático em Chicago; astronautas da Apolo 8 orbitam a Lua.

1969 Sequestro de aviões americanos para Cuba continuam; Barnard integra dormitórios feminino e masculino; primeiro implante de coração artificial; protestos contra a Guerra do Vietnã em mais de 40 cidades no mesmo fim de semana; Woodstock; 250 mil manifestantes marcham na capital dos EUA; Apollo 11 aterrissa na Lua; massacre de Mylai, no Vietnã, perpetrado pelas tropas americanas; Boeing 747; derramamento de petróleo polui as praias de Santa Bárbara; primeiro voo do Concorde.

1970 Radical Chic entra em voga; grupo palestino sequestra quatro aviões; De Gaulle morre; grupo radical de esquerda "*Weathermen*" é preso por planejar atentado a bomba; recolha de sardinha contaminada com mercúrio; códigos de barra; disquetes de computador; *windsurf*; dívida pública dos EUA é de US$378 bilhões; população americana chega a 203,3 milhões.

1971 Escândalo sobre uso de drogas pelas forças armadas; calções apertados; Papéis do Pentágono; telas de cristal líquido.

1972 O mercado comum europeu tem dez membros; Nixon visita a China; intrusos pegos no quartel do Partido Democrático em Watergate; 11 israelitas são mortos durante as Olimpíadas; calculadoras eletrônicas de bolso; videogame Pong.

1973 Última viagem à Lua; crise do petróleo; Ponte do Bósforo é inaugurada; DNA recombinante.

1974 Patty Hearst é sequestrada pelo "Exército" Simbionês de Libertação; falta de gasolina nos EUA; Nixon renuncia à presidência.

1975 Vietnã do Sul é conquistado; Camboja é conquistado; guerra civil em Beirute; videogames da Atari.

1976 A extinção de espécies animais se torna uma preocupação pública; Mao Tse-Tung morre; supercomputador Cray I.

1977 Oleoduto Transalasca entra em operação; três assentamentos israelenses na Cisjordânia; linhas de telefone de fibra ótica; última jornada do Expresso do Oriente; manifestantes tentam prevenir a construção da usina nuclear em Seabrook, New Hampshire.

1978 Controle do Canal do Panamá passa ao Panamá; Proposição 13 passa na Califórnia, limitando impostos sobre imóveis; 1 dólar americano vale 175 ienes japoneses; primeiro bebê de proveta nasce em Londres.

1979 O Xá foge do Irã; vazamento nuclear em Three Mile Island; Somoza é derrubado na Nicarágua; tomada a embaixada americana em Teerã; soviéticos entram no Afeganistão; Cubo Mágico; Sony lança o Walkman.

1980 Um grama de ouro chega a US$28; inflação americana é a mais alta em 33 anos; desregulamentação de bancos; resgate de reféns no Irã termina em desastre; o partido Solidariedade é reconhecido na Polônia; febre do ouro na Amazônia; Dolby-C; dívida pública dos EUA é de US$908 bilhões; população americana chega a 226,6 milhões.

1981 Irã liberta os reféns da embaixada; milhões de pessoas entram em greve na Polônia; déficit orçamental americano chega a 1 trilhão de dólares; ataque israelense destrói reator nuclear no Iraque; Ponte Humber é inaugurada; grandes protestos contra armas nucleares em vários países europeus; estranha doença imunológica chama a atenção do Centro de Controle de Doenças dos EUA.

1982 Produção excessiva de petróleo; Guerra das Malvinas; 800 mil manifestantes protestam contra armas nucleares em Nova Iorque; incursão israelense chega a Beirute; Organi-

zação para a Libertação da Palestina se muda para a Tunísia.

1983 Aquino assassinado em Manila; manifestações contra armas nucleares na Europa; população mundial chega a 4,7 bilhões.

1984 Gravação em videocassete é legalizada nos EUA; confrontos armados continuam em Beirute; vírus da AIDS é isolado; estima-se uma população de sem-teto de 350 mil nos EUA; reconhecimento dos danos à saúde pelo tabagismo passivo; 900 mil protestam em Manila; Presidente Reagan pergunta ao público se já tiveram tempos tão bons.

1985 Sequestros continuam em Beirute; Gorbachev é escolhido como líder da URSS; Rock Hudson é hospitalizado com AIDS; França afunda barco do Greenpeace; balança comercial americana se torna negativa; terrorismo se torna tática comum de grupos extremistas; sequestro e assassinatos cometidos no *Achille Lauro*; grande investimento federal continua a impulsionar a economia; dívida pública dos EUA é de US$1,82 trilhão, o dobro do nível de 1980.

1986 A explosão do ônibus espacial Challenger efetivamente fecha o programa especial tripulado da NASA por vários anos; projeto do túnel sob o Canal da Mancha é aprovado; desastre nuclear em Chernobyl; epidemia de uso de crack nos EUA.

1987 Um milhão de mortos na guerra Irã-Iraque; a média do índice Dow perde 508 pontos num único dia; 13.468 morrem de AIDS nos EUA; árabes em Israel começam um movimento de resistência; 50 milhões de aparelhos de videocassete são vendidos nos EUA.

1988 O termo "Efeito Estufa" se torna comumente usado; RU-486 (Mifepristona); seca em várias partes dos EUA; casos de AIDS chegam a 60 mil; gasto na guerra contra o tráfico de drogas chega a US$51,6 bilhões.

1989 "Guerra ao tráfico de drogas" nos EUA; reviravoltas políticas na URSS; problemas começam para Salmon Rushdie; invasão do Panamá derruba Noriega; manifestações na Praça da Paz Celestial em Pequim; bancos assegurados pelo governo federal nos EUA anunciam perdas estimadas em US$500 bilhões; anúncio de que cidadãos americanos gastaram US$49,8 bilhões em drogas ilegais no ano passado; CD se torna a forma mais popular de música nos EUA.

1990 Iraque invade Kuwait e EUA organiza força expedicionária para combater a invasão; governo da África do Sul suspende decretos de emergência; dívida pública dos EUA é de US$3,23 trilhões; fracasso inicial do telescópio Hubble; estima-se que os EUA gastaram US$40 bilhões em drogas ilegais neste ano; população americana chega a 248,7 milhões.

1991 Guerra do Golfo; golpe fracassado na URSS; negociações entre Árabes e Israelitas; no final do mês de maio, número de mortes causadas pela AIDS nos EUA chega a 113.426; venda de carros importados representa um terço do mercado americano; URSS se divide em suas repúblicas constituintes; Gorbachev renuncia; acredita-se que um quinto dos graduados universitários da África subsaariana tem HIV.

1992 Recessão econômica nas nações industrializadas, com altos números de demissões e sem-teto; tumultos violentos em Los Angeles e outras cidades americanas depois de anunciado o veredicto de Rodney King, causando 52 mortes e danos de mais de US$1 bilhão; exército americano intervém na guerra civil na Somália; conflito étnico se intensifica na antiga Iugoslávia; Checoslováquia se separa.

1993 FBI cerca participantes da seita Ramo Davidiano perto de Waco e 80 são mortos; Clinton é o primeiro presidente Democrata desde Carter; conflito armado continua na Bósnia; Coreia do Norte anuncia saída do tratado de não proliferação de armas nucleares; tropas americanas deixam a Somália; congresso fecha 130 bases militares norte-americanas; desemprego cai nos EUA; dívida pública dos EUA chega a US$4,35 trilhões.

1994 Acordo do NAFTA assinado pelos participantes; descoberta de que Aldrich Ames, agente de CIA, é um espião russo; igreja anglicana ordena primeiras sacerdotes mulheres; primeiras eleições livres na África do Sul traz o fim da dominação da população branca; Israel e OLP assinam acordo; O. J. Simpson acusado de dois assassinatos; cinquenta anos desde os desembarques na Normandia; greve do beisebol profissional marca o declínio do esporte; pressão americana restaura Aristide à presidência do Haiti.

1995 Uma em cada cinco pessoas nos EUA está conectada à internet; O. J. Simpson inocentado de acusações de assassinato; progresso de acordos de paz na Irlanda do Norte, Bósnia e Oriente Médio; Rabin é assassinado em Israel; Colin Powell decide não se candidatar à presidência dos EUA; dívida pública americana chega a US$5 trilhões.

1996 Empregados do governo federal voltam ao trabalho depois do término da crise do orçamento público; uma pessoa morre quando bomba explode durante as Olimpíadas de Atlanta; mortes no Monte Everest sobem; rebeldes islâmicos capturam Kabul; conflito em torno do aborto continua no senado; pirataria de direitos autorais continua causando tensão entre EUA e China; dívida pública americana chega a $5,2 trilhões; tempos de prosperidade nos EUA; tentativas mal planejadas de conter imigração e consumo de drogas; McVeigh é preso após atentado à bomba em Oklahoma City; Kaczinski indiciado como suspeito no caso Unabomber.

1997 População dos EUA chega a 275 milhões; 40% dos americanos usam a internet; Clinton envolvido em escândalo de má conduta sexual; a média do Índice Dow-Jones chega a oito mil em julho; companhias de tabaco admitem que seus produtos são viciantes; cometa Hale-Bopp passa próximo à Terra em março; Hong Kong é devolvida à China; Arnes Research Center terá departamento de astrobiologia; Princesa Diana morre em acidente de carro; Ted Turner doa US$1 bilhão para as Nações Unidas.

1998 Presidente Clinton acusado de perjúrio e obstrução de justiça; expansão econômica dos EUA parece estar perdendo o fôlego; Kaczinski assume responsabilidade pelos atentados no caso Unabomber; orçamento do governo federal dos EUA é positivo pela primeira vez em 30 anos; Ruanda executa 22 por genocídio; Iraque anuncia fim aparentemente bem-sucedido de inspeções de armas pelas Nações Unidas; turbulência econômica e social continua na Rússia; chegada e partida de passageiros no aeroporto de O'Hare em Chicago chegou a 70 milhões em 1997.

1999 *Impeachment* do Presidente Clinton pelo parlamento, mas o Senado o absolve; melhora da economia dos EUA; Índice Dow Jones chega a 11 mil pela primeira vez na história; enorme déficit de pagamentos nos EUA; menor nível de crimes violentos nos EUA desde 1973; AMA aprova sindicato para médicos.

2000 Crise da bolsa de valores nos EUA dando fim às propostas de associar fundos de segurança social com ações e outros instrumentos financeiros; PRI perde a eleição para presidência do México pela primeira vez em 71 anos; Edward Gorey morre aos 75 anos; Bush eleito presidente dos EUA.

2001 População mundial estimada em 6,2 bilhões; novas observações de "energia escura" e "matéria escura" força uma reavaliação dos conceitos gerais da cosmologia; avião movido à energia solar, *Helios*, alcança altitude de 96.500 pés; cerca de 55% dos lares americanos têm computadores; congresso e senado fecham por causa de contaminação com Antraz, e pelo menos cinco morrem; forças armadas das Nações Unidas entram no Afeganistão.

2002 O Euro se torna a moeda oficial da Áustria, Bélgica, Finlândia, França, Alemanha, Grécia, Irlanda, Itália, Luxemburgo, Holanda, Portugal e Espanha; começa o julgamento de Milosevic por crimes de guerra; grandes fraudes de contabilidade são descobertas nos EUA, seguidas por várias falências; venda de música continua a cair em todo o mundo, e gravadoras colocam a culpa na pirataria.

2003 A sonda espacial Galileu mergulha na atmosfera de Júpiter, concluindo sua missão de 14 anos; nova espécie de símio é descoberta no norte do Congo, parecendo uma mistura de gorila e chimpanzé, mas maior que ambos.

Lady Jane Simpson — 32 anos, Diletante — 1890

FOR 9 CON 13 TAM 8 INT 13 POD 15 Ideia 65% Sorte 75% Saber 85%
DES 15 APA 14 SAN 75 EDU 17

99-Mitos de Cthulhu _____ HP 11 Bônus no dano: nenhum

Pontos de Sanidade

Insano	**0**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	(75)	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Pontos de Vida

Morto	**-2**	**-1**	**0**	**1**	**2**
3	4	(5)	6	7	8
9	10	(11)	12	13	14
15	16	17	18	19	20

Pontos de Magia

Inc.	**0**	**1**	**2**	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	(15)	16	17	18

Armas

Arma	*%*	*Dano*	*Alcance*	*Ataques/rodada*
Florete de Esgrima	60%	1D6-1	toque	1

Habilidades

❑ Antropologia (01) _____	❑ Escutar (25) _____	❑ Nadar (55) _____	❑ ..... _____
❑ Arqueologia (01) _____	❑ Esquiva (50) _____	❑ Ocultar (25) _____	❑ ..... _____
❑ Arte (Pintura) (05) _____	❑ Farmácia (01) _____	❑ Ocultismo (40) _____	❑ ..... _____
❑ Astronomia (01) _____	❑ Física (01) _____	❑ Ofício (_____) (05) _____	❑ ..... _____
❑ Barganha (40) _____	❑ Fotografia (30) _____	❑ Outra Lín (Francês) (01) _____	❑ ..... _____
❑ Biologia (25) _____	❑ Furtividade (10) _____	❑ Persuadir (45) _____	❑ ..... _____
❑ Cavalgar (75) _____	❑ Geologia (01) _____	❑ Pesquisar Biblioteca (25) _____	❑ ..... _____
❑ Chaveiro (01) _____	❑ História (15) _____	❑ Primeiros Socorros (30) _____	❑ ..... _____
❑ Contabilidade (10) _____	❑ História Natural (60) _____	❑ Psicanálise (01) _____	❑ ..... _____
❑ Crédito (95) _____	❑ Lábia (50) _____	❑ Psicologia (45) _____	❑ ..... _____
❑ Direito (30) _____	❑ Língua Nativa (65) _____	❑ Pulo (55) _____	
❑ Dirigir Cavalos (20) _____	❑ Localizar (50) _____	❑ Química (01) _____	❑ Espingarda (20) _____
❑ Disfarce (01) _____	❑ Medicina (05) _____	❑ Rastrear (10) _____	❑ Pistola (25) _____
❑ Esconder (10) _____	Mitos de Cthulhu (00) _____	❑ Reparo Mecânico (20) _____	❑ Rifle (30) _____

Os valores iniciais das habilidades estão em parênteses; distribua 60 pontos para personalizar o investigador

Stephen St. John — 38 anos, Advogado Rico — 1890

FOR 13 CON 12 TAM 8 INT 16 POD 14 Ideia 80% Sorte 70% Saber 99%
DES 10 APA 13 SAN 70 EDU 23

99-Mitos de Cthulhu _____ HP 12 Bônus no dano: nenhum

Pontos de Sanidade

Insano	**0**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	(70)	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Pontos de Vida

Morto	**-2**	**-1**	**0**	**1**	**2**
3	4	5	(6)	7	8
9	10	11	(12)	13	14
15	16	17	18	19	20

Pontos de Magia

Inc.	**0**	**1**	**2**	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
(14)	15	16	17	18

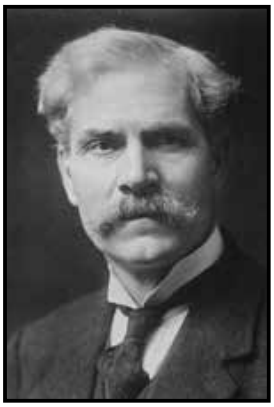
Armas

Arma	*%*	*Dano*	*Alcance*	*Ataques/rodada*
Carabina .30	55%	2D6	50 m.	1

Habilidades

❑ Antropologia (01) _____	❑ Escutar (25) _____	❑ Nadar (25) _____	❑ Reparo Mecânico (20) _____
❑ Arqueologia (01) _____	❑ Esquiva (50) _____	❑ Ocultar (25) _____	❑ ..... _____
❑ Arte (Oratória) (45) _____	❑ Farmácia (01) _____	❑ Ocultismo (05) _____	❑ ..... _____
❑ Astronomia (01) _____	❑ Física (01) _____	❑ Ofício (_____) (05) _____	❑ ..... _____
❑ Barganha (75) _____	❑ Fotografia (10) _____	❑ Outra Lín (Francês) (30) _____	❑ ..... _____
❑ Biologia (25) _____	❑ Furtividade (40) _____	❑ Outra Lín (Latim) (20) _____	❑ ..... _____
❑ Cavalgar (30) _____	❑ Geologia (01) _____	❑ Persuadir (55) _____	❑ ..... _____
❑ Chaveiro (01) _____	❑ História (20) _____	❑ Pesquisar Biblioteca (55) _____	❑ ..... _____
❑ Contabilidade (10) _____	❑ História Natural (25) _____	❑ Primeiros Socorros (30) _____	❑ ..... _____
❑ Crédito (80) _____	❑ Lábia (75) _____	❑ Psicanálise (01) _____	❑ ..... _____
❑ Direito (75) _____	❑ Língua Nativa (80) _____	❑ Psicologia (65) _____	
❑ Dirigir Cavalos (40) _____	❑ Localizar (50) _____	❑ Pulo (25) _____	❑ Espingarda (30) _____
❑ Disfarce (01) _____	❑ Medicina (05) _____	❑ Química (01) _____	❑ Pistola (20) _____
❑ Esconder (10) _____	Mitos de Cthulhu (00) _____	❑ Rastrear (10) _____	❑ Rifle (55) _____

Os valores iniciais das habilidades estão em parênteses; distribua 60 pontos para personalizar o investigador



Dr. Warren Bedford — 56 anos, Professor de História Européia — 1920

FOR 10 **CON** 9 **TAM** 10 **INT** 17 **POD** 16 **Ideia** 85% **Sorte** 80% **Saber** 99%
DES 7 **APA** 9 **SAN** 80 **EDU** 23

99-Mitos de Cthulhu _____ HP 11 Bônus no dano: nenhum

Pontos de Sanidade

Insano	**0**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	(80)	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Pontos de Vida

Morto	**-2**	**-1**	**0**	**1**	**2**
3	4	5	6	7	8
9	(10)	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20

Pontos de Magia

Inc.	**0**	**1**	**2**	3	
4	5	6	7	8	
9	10	11	12	(13)	
14	15	16	17	18	

Armas

Arma	*%*	*Dano*	*Alcance*	*Ataques/rodada*
Carabina .30	40%	2D6	50 m.	1

Habilidades

❑ Antropologia ..... (25) _____	❑ Escutar ..... (25) _____	❑ Nadar ..... (25) _____	❑ Química ..... (01) _____
❑ Arqueologia ..... (50) _____	❑ Esquiva ..... (14) _____	❑ Ocultar ..... (25) _____	❑ Rastrear ..... (10) _____
❑ Arte (Pintura) ..... (25) _____	❑ Farmácia ..... (01) _____	❑ Ocultismo ..... (55) _____	❑ Reparo Mecânico .(20) _____
❑ Astronomia ..... (20) _____	❑ Física ..... (01) _____	❑ Ofício (_____) . (05) ____	❑ ..... _____
❑ Barganha ..... (01) _____	❑ Fotografia ..... (10) _____	❑ Outra Lín (Alemão) (30) ____	❑ ..... _____
❑ Biologia ..... (01) _____	❑ Furtividade ..... (10) _____	❑ Outra Lín (Francês). (45) ____	❑ ..... _____
❑ Cavalgar ..... (30) _____	❑ Geologia ..... (01) _____	❑ Outra Lín (Italiano) . (25) ____	❑ ..... _____
❑ Chaveiro ..... (01) _____	❑ História ..... (85) _____	❑ Outra Lín (Latim) ... (55) ____	❑ ..... _____
❑ Contabilidade ..... (10) _____	❑ História Natural . (35) _____	❑ Persuadir ..... (15) _____	❑ ..... _____
❑ Crédito ..... (75) _____	❑ Lábia ..... (05) _____	❑ Pesquisar Biblioteca (75) _____	❑ ..... _____
❑ Direito ..... (30) _____	❑ Língua Nativa .... (85) ____	❑ Primeiros Socorros (30) _____	
❑ Dirigir Auto ..... (50) _____	❑ Localizar ..... (25) _____	❑ Psicanálise ..... (01) _____	❑ Espingarda .....(30) _____
❑ Disfarce ..... (01) _____	❑ Medicina ..... (05) _____	❑ Psicologia ..... (55) _____	❑ Pistola .....(20) _____
❑ Esconder ..... (10) _____	Mitos de Cthulhu . (00) _____	❑ Pulo ..... (25) _____	❑ Rifle .....(40) _____

Os valores iniciais das habilidades estão em parênteses; distribua 60 pontos para personalizar o investigador

Rachel Hemingway — 32 anos, Jornalista e Escritora — 1920

FOR 8 **CON** 11 **TAM** 9 **INT** 16 **POD** 13 **Ideia** 85% **Sorte** 65% **Saber** 80%
DES 12 **APA** 14 **SAN** 65 **EDU** 17

99-Mitos de Cthulhu _____ HP 10 Bônus no dano: nenhum

Pontos de Sanidade

Insano	**0**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	(65)
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Pontos de Vida

Morto	**-2**	**-1**	**0**	**1**	**2**
3	4	5	6	7	8
9	(10)	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20

Pontos de Magia

Inc.	**0**	**1**	**2**	3	
4	5	6	7	8	
9	10	11	12	(13)	
14	15	16	17	18	

Armas

Arma	*%*	*Dano*	*Alcance*	*Ataques/rodada*
Revolver .38	40%	1D10	15 m.	2

Habilidades

❑ Antropologia ..... (40) _____	❑ Escutar ..... (25) _____	❑ Nadar ..... (40) _____	❑ ..... _____
❑ Arqueologia ..... (01) _____	❑ Esquiva ..... (24) _____	❑ Ocultar ..... (25) _____	❑ ..... _____
❑ Arte (Piano) ..... (05) _____	❑ Farmácia ..... (01) _____	❑ Ocultismo ..... (40) _____	❑ ..... _____
❑ Astronomia ..... (01) _____	❑ Física ..... (01) _____	❑ Ofício (_____) . (05) ____	❑ ..... _____
❑ Barganha ..... (01) _____	❑ Fotografia ..... (10) _____	❑ Outra Lín (Francês). (55) ____	❑ ..... _____
❑ Biologia ..... (01) _____	❑ Furtividade ..... (35) _____	❑ Persuadir ..... (25) _____	❑ ..... _____
❑ Cavalgar ..... (05) _____	❑ Geologia ..... (01) _____	❑ Pesquisar Biblioteca (75) _____	❑ ..... _____
❑ Chaveiro ..... (01) _____	❑ História ..... (65) _____	❑ Primeiros Socorros (30) _____	❑ ..... _____
❑ Contabilidade ..... (10) _____	❑ História Natural . (25) _____	❑ Psicanálise ..... (01) _____	❑ ..... _____
❑ Crédito ..... (40) _____	❑ Lábia ..... (45) _____	❑ Psicologia ..... (45) _____	❑ ..... _____
❑ Direito ..... (45) _____	❑ Língua Nativa .... (80) ____	❑ Pulo ..... (25) _____	
❑ Dirigir Auto ..... (35) _____	❑ Localizar ..... (25) _____	❑ Química ..... (01) _____	❑ Espingarda .....(30) _____
❑ Disfarce ..... (10) _____	❑ Medicina ..... (05) _____	❑ Rastrear ..... (10) _____	❑ Pistola .....(40) _____
❑ Esconder ..... (35) _____	Mitos de Cthulhu . (00) _____	❑ Reparo Mecânico .(20) _____	❑ Rifle .....(25) _____

Os valores iniciais das habilidades estão em parênteses; distribua 60 pontos para personalizar o investigador

Anna Vixen — 27 anos, Cantora e Atriz — 1920

FOR 8 **CON** 14 **TAM** 10 **INT** 10 **POD** 15 **Ideia 50%** **Sorte 75%** **Saber 60%**
DES 14 **APA** 17 **SAN** 75 **EDU** 12

99-Mitos de Cthulhu _____ HP 13 Bônus no dano: nenhum

Pontos de Sanidade

Insano	**0**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	(75)	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Pontos de Vida

Morto	**-2**	**-1**	**0**	**1**	**2**
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	(13)	14
15	16	17	18	19	20

Pontos de Magia

Inc.	**0**	**1**	**2**	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	(15)	16	17	18

Armas

Arma	*%*	*Dano*	*Alcance*	*Ataques/rodada*
_____	____	_____	_____	_____
_____	____	_____	_____	_____

Habilidades

- ❑ Antropologia ..... (01) _____
- ❑ Arqueologia ..... (01) _____
- ❑ Arte (Atuação) ... (75) _____
- ❑ Arte (Canto) ..... (75) _____
- ❑ Astronomia ..... (01) _____
- ❑ Barganha ..... (50) _____
- ❑ Biologia..... (01) _____
- ❑ Cavalgar ..... (05) _____
- ❑ Chaveiro..... (01) _____
- ❑ Contabilidade..... (10) _____
- ❑ Crédito ..... (55) _____
- ❑ Direito ..... (05) _____
- ❑ Dirigir Auto..... (20) _____
- ❑ Disfarce..... (01) _____
- ❑ Esconder..... (10) _____
- ❑ Escutar ..... (55) _____
- ❑ Esquiva..... (28) _____
- ❑ Farmácia..... (01) _____
- ❑ Física..... (01) _____
- ❑ Fotografia..... (10) _____
- ❑ Furtividade..... (10) _____
- ❑ Geologia..... (01) _____
- ❑ História..... (20) _____
- ❑ História Natural . (10) _____
- ❑ Lábia ..... (35) _____
- ❑ Língua Nativa .... (50) ____
- ❑ Localizar ..... (45) _____
- ❑ Medicina ..... (05) _____
- Mitos de Cthulhu . (00) _____
- ❑ Nadar..... (25) _____
- ❑ Ocultar ..... (25) _____
- ❑ Ocultismo..... (05) _____
- ❑ Ofício (_____) . (05) ____
- ❑ Outra Lín (Espanhol) (30) ____
- ❑ Persuadir ..... (75) _____
- ❑ Pesquisar Biblioteca (25) _____
- ❑ Primeiros Socorros (30) _____
- ❑ Psicanálise..... (01) _____
- ❑ Psicologia..... (45) _____
- ❑ Pulo ..... (25) _____
- ❑ Química..... (01) _____
- ❑ Rastrear ..... (10) _____
- ❑ Reparo Mecânico .(20) _____
- ❑ ..... _____
- ❑ ..... _____
- ❑ ..... _____
- ❑ ..... _____
- ❑ ..... _____
- ❑ ..... _____
- ❑ Espingarda .....(30) _____
- ❑ Pistola.....(20) _____
- ❑ Rifle.....(25) _____

Os valores iniciais das habilidades estão em parênteses; distribua 60 pontos para personalizar o investigador

Artie Gumshoe — 36 anos, Investigador Particular — 1920

FOR 15 **CON** 16 **TAM** 12 **INT** 11 **POD** 12 **Ideia 55%** **Sorte 60%** **Saber 70%**
DES 14 **APA** 12 **SAN** 60 **EDU** 14

99-Mitos de Cthulhu _____ HP 14 Bônus no dano: +1D4

Pontos de Sanidade

Insano	**0**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	(60)	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Pontos de Vida

Morto	**-2**	**-1**	**0**	**1**	**2**
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	(14)
15	16	17	18	19	20

Pontos de Magia

Inc.	**0**	**1**	**2**	3
4	5	6	7	8
9	10	11	(12)	13
14	15	16	17	18

Armas

Arma	*%*	*Dano*	*Alcance*	*Ataques/rodada*
Punho/Soco	60%	1D3+bd	toque	1
.45 Automática	65%	1D10+2	15 m.	1

Habilidades

- ❑ Antropologia ..... (01) _____
- ❑ Arqueologia ..... (01) _____
- ❑ Arte (Gaita)..... (05) _____
- ❑ Astronomia ..... (01) _____
- ❑ Barganha ..... (75) _____
- ❑ Biologia..... (01) _____
- ❑ Cavalgar ..... (05) _____
- ❑ Chaveiro..... (40) _____
- ❑ Contabilidade..... (10) _____
- ❑ Crédito ..... (15) _____
- ❑ Direito ..... (55) _____
- ❑ Dirigir Auto..... (40) _____
- ❑ Disfarce..... (20) _____
- ❑ Esconder..... (40) _____
- ❑ Escutar ..... (25) _____
- ❑ Esquiva..... (28) _____
- ❑ Farmácia..... (01) _____
- ❑ Física..... (01) _____
- ❑ Fotografia..... (45) _____
- ❑ Furtividade..... (40) _____
- ❑ Geologia..... (01) _____
- ❑ História..... (20) _____
- ❑ História Natural . (10) _____
- ❑ Lábia ..... (55) _____
- ❑ Língua Nativa .... (55) ____
- ❑ Localizar ..... (25) _____
- ❑ Medicina ..... (05) _____
- Mitos de Cthulhu . (00) _____
- ❑ Nadar..... (25) _____
- ❑ Ocultar ..... (25) _____
- ❑ Ocultismo..... (05) _____
- ❑ Ofício (_____) . (05) ____
- ❑ Persuadir ..... (35) _____
- ❑ Pesquisar Biblioteca (25) _____
- ❑ Primeiros Socorros (30) _____
- ❑ Psicanálise..... (01) _____
- ❑ Psicologia..... (45) _____
- ❑ Pulo ..... (25) _____
- ❑ Química..... (01) _____
- ❑ Rastrear ..... (10) _____
- ❑ Reparo Mecânico .(20) _____
- ❑ ..... _____
- ❑ ..... _____
- ❑ ..... _____
- ❑ ..... _____
- ❑ ..... _____
- ❑ ..... _____
- ❑ Espingarda .....(30) _____
- ❑ Pistola.....(65) _____
- ❑ Rifle.....(25) _____

Os valores iniciais das habilidades estão em parênteses; distribua 60 pontos para personalizar o investigador

Dr. Elliot Jurgens — 48 anos, Cirurgião — Presente

FOR 11 **CON** 13 **TAM** 10 **INT** 17 **POD** 13 **Ideia** 85% **Sorte** 65% **Saber** 99%
DES 16 **APA** 11 **SAN** 65 **EDU** 24

99-Mitos de Cthulhu _____ HP 12 Bônus no dano: nenhum

Pontos de Sanidade

Insano	**0**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	(65)
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Pontos de Vida

Morto	**-2**	**-1**	**0**	**1**	**2**
3	4	5	(6)	7	8
9	10	11	(12)	13	14
15	16	17	18	19	20

Pontos de Magia

Inc.	**0**	**1**	**2**	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	(13)
14	15	16	17	18

Armas

Arma	*%*	*Dano*	*Alcance*	*Ataques/rodada*
9mm Auto	40%	1D10	20 m.	3

Habilidades

❑ Antropologia (01)	❑ Escutar (35)	❑ Nadar (45)	❑				
❑ Arqueologia (01)	❑ Esquiva (32)	❑ Ocultar (25)	❑				
❑ Arte (Violino) (30)	❑ Farmácia (35)	❑ Ocultismo (05)	❑				
❑ Astronomia (01)	❑ Física (01)	❑ Ofício (_____) (05)	❑				
❑ Barganha (50)	❑ Fotografia (10)	❑ Outra Lín (Latim) (45)	❑				
❑ Biologia (60)	❑ Furtividade (10)	❑ Persuadir (25)	❑				
❑ Cavalgar (05)	❑ Geologia (01)	❑ Pesquisar Biblioteca (65)	❑				
❑ Chaveiro (01)	❑ História (30)	❑ Primeiros Socorros (50)	❑				
❑ Contabilidade (10)	❑ História Natural (10)	❑ Psicanálise (01)	❑				
❑ Crédito (75)	❑ Lábia (45)	❑ Psicologia (60)	❑				
❑ Direito (30)	❑ Língua Nativa (85)	❑ Pulo (25)					
❑ Dirigir Auto (45)	❑ Localizar (75)	❑ Química (40)	❑ Espingarda (30)				
❑ Disfarce (01)	❑ Medicina (80)	❑ Rastrear (10)	❑ Pistola (45)				
❑ Esconder (10)	Mitos de Cthulhu (00)	❑ Reparo Mecânico (20)	❑ Rifle (25)				

Os valores iniciais das habilidades estão em parênteses; distribua 60 pontos para personalizar o investigador

Shirley Bath — 37 anos, Autora e Palestrante New Age — Presente

FOR 9 **CON** 16 **TAM** 9 **INT** 12 **POD** 17 **Ideia** 60% **Sorte** 85% **Saber** 95%
DES 13 **APA** 12 **SAN** 85 **EDU** 19

99-Mitos de Cthulhu _____ HP 13 Bônus no dano: nenhum

Pontos de Sanidade

Insano	**0**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	(85)	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Pontos de Vida

Morto	**-2**	**-1**	**0**	**1**	**2**
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	(13)	14
15	16	17	18	19	20

Pontos de Magia

Inc.	**0**	**1**	**2**	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	(17)	18

Armas

Arma	*%*	*Dano*	*Alcance*	*Ataques/rodada*

Habilidades

❑ Antropologia (40)	❑ Escutar (25)	❑ Nadar (40)	❑				
❑ Arqueologia (01)	❑ Esquiva (24)	❑ Ocultar (25)	❑				
❑ Arte (Pintura) (25)	❑ Farmácia (01)	❑ Ocultismo (75)	❑				
❑ Astronomia (01)	❑ Física (01)	❑ Ofício (_____) (05)	❑				
❑ Barganha (30)	❑ Fotografia (10)	❑ Outra Lín (Sânscrito) (25)	❑				
❑ Biologia (01)	❑ Furtividade (35)	❑ Persuadir (75)	❑				
❑ Cavalgar (05)	❑ Geologia (01)	❑ Pesquisar Biblioteca (65)	❑				
❑ Chaveiro (01)	❑ História (45)	❑ Primeiros Socorros (30)	❑				
❑ Contabilidade (10)	❑ História Natural (25)	❑ Psicanálise (01)	❑				
❑ Crédito (65)	❑ Lábia (45)	❑ Psicologia (75)	❑				
❑ Direito (15)	❑ Língua Nativa (80)	❑ Pulo (25)					
❑ Dirigir Auto (45)	❑ Localizar (25)	❑ Química (01)	❑ Espingarda (30)				
❑ Disfarce (01)	❑ Medicina (05)	❑ Rastrear (10)	❑ Pistola (20)				
❑ Esconder (10)	Mitos de Cthulhu (00)	❑ Reparo Mecânico (20)	❑ Rifle (25)				

Os valores iniciais das habilidades estão em parênteses; distribua 60 pontos para personalizar o investigador

Investigadores dos Apoiadores Cultistas de Renome

Zenaide Guimarães — 26 anos, Tabeliã — 1920

FOR 8 CON 9 TAM 11 INT 15 POD 12 Ideia 75% Sorte 60% Saber 90%
DES 12 APA 14 SAN 60 EDU 18

99-Mitos de Cthulhu _____ HP 10 Bônus no dano: nenhum

Pontos de Vida

Morto	-2	-1	0	1	2
3	4	5	6	7	8
9	(10)	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20

Pontos de Magia

Inc.	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	(12)	13
14	15	16	17	18

Pontos de Sanidade

Insano	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	(60)	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Armas

Arma	*%*	*Dano*	*Alcance*	*Ataques/rodada*

Habilidades

- ❑ Antropologia 01%
- ❑ Arte (Pintura) 40%
- ❑ Astronomia 01%
- ❑ Barganha 40%
- ❑ Biologia..... 20%
- ❑ Cavalgar 05%
- ❑ Contabilidade..... 10%
- ❑ Crédito 45%
- ❑ Direito 05%
- ❑ Dirigir Auto..... 20%
- ❑ Esconder..... 10%
- ❑ Escutar 10%
- ❑ Esquiva..... 24%
- ❑ Farmácia..... 30%
- ❑ Física 01%
- ❑ Fotografia 10%
- ❑ Furtividade 10%
- ❑ História..... 75%
- ❑ História Natural . 55%
- ❑ Lábia 25%
- ❑ Língua Nativa 90%
- ❑ Localizar 50%
- ❑ Medicina 20%
- Mitos de Cthulhu . 00%
- ❑ Nadar..... 25%
- ❑ Ocultar 15%
- ❑ Ocultismo..... 65%
- ❑ Outra Lín (Latim).... 50%
- ❑ Outra Lín (Grego).... 50%
- ❑ Persuadir 15%
- ❑ Pesquisar Biblioteca 85%
- ❑ Primeiros Socorros 30%
- ❑ Psicanálise..... 01%
- ❑ Psicologia..... 05%
- ❑ Pulo 25%
- ❑ Química..... 01%
- ❑ Rastrear 10%
- ❑ Reparo Mecânico .20%
- ❑ Espingarda 30%
- ❑ Pistola.....20%
- ❑ Rifle.....25%

Descrição

Zenaide Guimarães é filha de uma escrava que servia o bispo de Mariana cuidando do jardim da Cúria, elaborado nos moldes dos mais bonitos jardins europeus. O conhecimento prático de sua mãe se converteu em um rico conhecimento de botânica para Zenaide, que aprendeu a ler com diáconos do Seminário da Boa Morte. Esquadrinhando os arquivos do Tribunal Eclesiástico e do Juízo Secular, veio a se tornar Oficiala dos Arquivos da Câmara e da Cúria. Suas pesquisas em ciências naturais foram denunciadas algumas vezes como prática ilegal de curandeirismo, mas a influência de alguns notáveis sempre impediram que tais rumores prejudicassem Zenaide.

Autor: Luciano Guimarães Pereira

Dr. Peter Dumond — 40 anos, Professor de Química — 1920

FOR 9 CON 11 TAM 13 INT 15 POD 16 Ideia 75% Sorte 80% Saber 99%
DES 14 APA 10 SAN 70 EDU 20

99-Mitos de Cthulhu _____ HP 12 Bônus no dano: nenhum

Pontos de Vida

Morto	-2	-1	0	1	2
3	4	5	6	7	8
9	10	11	(12)	13	14
15	16	17	18	19	20

Pontos de Magia

Inc.	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	(16)	17	18

Pontos de Sanidade

Insano	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	(70)	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Armas

Arma	*%*	*Dano*	*Alcance*	*Ataques/rodada*
Carabina .30	40%	2D6	50 m.	1
Revolver .38	50%	1D10	15 m.	2

Habilidades

- ❑ Barganha 05%
- ❑ Biologia..... 30%
- ❑ Cavalgar 30%
- ❑ Contabilidade..... 10%
- ❑ Crédito 50%
- ❑ Direito 05%
- ❑ Dirigir Auto..... 35%
- ❑ Esconder..... 10%
- ❑ Escutar 10%
- ❑ Esquiva..... 51%
- ❑ Farmácia..... 40%
- ❑ Física 40%
- ❑ Fotografia 20%
- ❑ Furtividade 10%
- ❑ Geologia..... 30%
- ❑ História..... 20%
- ❑ História Natural . 30%
- ❑ Lábia 20%
- ❑ Língua Nativa 99%
- ❑ Localizar 25%
- ❑ Medicina 05%
- Mitos de Cthulhu . 00%
- ❑ Nadar..... 25%
- ❑ Ocultar 15%
- ❑ Ocultismo..... 20%
- ❑ Ofício (_____) . 05%
- ❑ Outra Lín (Grego).... 30%
- ❑ Outra Lín (Inglês).... 30%
- ❑ Outra Lín (Latim).... 30%
- ❑ Persuadir 15%
- ❑ Pesquisar Biblioteca 55%
- ❑ Primeiros Socorros 30%
- ❑ Psicanálise..... 01%
- ❑ Psicologia..... 05%
- ❑ Pulo 25%
- ❑ Química..... 90%
- ❑ Rastrear 10%
- ❑ Reparo Mecânico .25%
- ❑ Espingarda 30%
- ❑ Pistola.....50%
- ❑ Rifle.....25%

Descrição

Uma das maiores autoridades em química do mundo, com ampla formação (PhD), muita sorte e inteligência, bastante ágil, de aparência mediana, alto, magro e um pouco fraco.

Notas

Autor: Roberto Vasconcellos

1920

Nome do Investigador _____
Ocupação _____
Formação Acadêmica _____
Local de Nascimento _____
Transtornos Mentais _____
Sexo_____ **Idade**_____

Características e Rolamentos

FOR_____	**DES** _____	**INT** _____	**Ideia** _____
CON _____	**APA** _____	**POD**_____	**Sorte** _____
TAM _____	**SAN**_____	**EDU**_____	**Saber** _____

99-Mitos de Cthulhu _____ Bônus no dano _____

Nome do Jogador

Chamado de Cthulhu

Pontos de Sanidade

Insano	**0**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Pontos de Magia

Inconsciente	**0**	1	2	3				
4	5	6	7	8	9	10	11	
12	13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	25	26	27	
28	29	30	31	32	33	34	35	
36	37	38	39	40	41	42	43	

Pontos de Vida

Morto	**-2**	**-1**	**0**	**1**	**2**	3		
4	5	6	7	8	9	10	11	
12	13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	25	26	27	
28	29	30	31	32	33	34	35	
36	37	38	39	40	41	42	43	

Habilidades do Investigador

- ❑ Antropologia (01%) _____
- ❑ Arqueologia (01%) _____
- ❑ Arremessar (25%) _____
- Arte (05%): _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Artes Marciais (01%) _____
- ❑ Astronomia (01%) _____
- ❑ Barganha (05%) _____
- ❑ Biologia (01%) _____
- ❑ Cavalgar (05%) _____
- ❑ Chaveiro (01%) _____
- ❑ Contabilidade (10%) _____
- ❑ Crédito (15%) _____
- ❑ Direito (05%) _____
- ❑ Dirigir Auto. (20%) _____
- ❑ Disfarce (01%) _____
- ❑ Escalar (40%) _____
- ❑ Esconder (10%) _____
- ❑ Escutar (10%) _____
- ❑ Esquiva (DESx2%) _____
- ❑ Farmácia (01%) _____
- ❑ Física (01%) _____
- ❑ Fotografia (10%) _____
- ❑ Furtividade (10%) _____
- ❑ Geologia (01%) _____
- ❑ História (20%) _____
- ❑ História Natural (10%) _____
- ❑ Lábia (05%) _____
- Língua Nativa (EDUx5%):
- ❑ _____ _____
- ❑ Localizar (25%) _____
- ❑ Medicina (05%) _____
- Mitos de Cthulhu (00%) _____
- ❑ Nadar (25%) _____
- ❑ Navegar (10%) _____
- ❑ Ocultar (15%) _____
- ❑ Ocultismo (05%) _____
- Ofício (05%):
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Op. Maq. Pesada (01%) _____
- Outra Língua (01%):
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Persuadir (15%) _____
- ❑ Pesquisar Biblioteca (25%) _____
- Pilotar (01%):
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Primeiros Socorros (30%) _____
- ❑ Psicanálise (01%) _____
- ❑ Psicologia (05%) _____
- ❑ Pulo (25%) _____
- ❑ Química (01%) _____
- ❑ Rastrear (10%) _____
- ❑ Reparo Elétrico (10%) _____
- ❑ Reparo Mecânico (20%) _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____

Armas de Fogo

- ❑ Espingarda (30%) _____
- ❑ Metralhadora (15%) _____
- ❑ Pistola (20%) _____
- ❑ Rifle (25%) _____
- ❑ Submetralhadora (15%) _____

Armas

	golpe	*%*	*dano*	*mãos*	*alcance*	*#*
❑	Agarrar (25%)	_____	especial	2	toque	1
❑	Cabeçada (10%)	_____	1D4+bd	0	toque	1
❑	Chute (25%)	_____	1D6+bd	0	toque	1
❑	Punho/Soco (50%)	_____	1D6+bd	0	toque	1
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____

	arma de fogo	*%*	*dano*	*falha*	*alc.*	*#*	*tiros*	*pv*
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Todos os direitos reservados, Terra Incognita Editora e Chaosium Inc, 2014. Permitida a reprodução apenas para uso pessoal.

Detalhes Pessoais

Nome do Investigador _____
Residência _____
Descrição Pessoal _____
_____
_____
Família e Amigos _____
_____
_____
_____

Episódios de Insanidade _____
_____
_____
Ferimentos _____
_____
_____
Marcas e Cicatrizes _____
_____
_____

Histórico do Personagem

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

Renda e Economias

Renda _____
Dinheiro em mão _____
Economias _____
Posses _____
_____
_____
Imóveis _____
_____
_____

Posses e Equipamento para Aventuras

_____ _____ _____
_____ _____ _____
_____ _____ _____
_____ _____ _____
_____ _____ _____
_____ _____ _____
_____ _____ _____
_____ _____ _____
_____ _____ _____
_____ _____ _____
_____ _____ _____
_____ _____ _____

Livros dos Mitos Lidos

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

Artefatos e Magias Conhecidos

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

Histórico do Personagem

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

Todos os direitos reservados, Terra Incognita Editora e Chaosium Inc, 2014. Permitida a reprodução apenas para uso pessoal.

1890

Nome do Investigador _____
Ocupação _____
Formação Acadêmica _____
Local de Nascimento _____
Transtornos Mentais _____
Sexo_____ **Idade**_____

Características e Rolamentos

FOR_____	**DES** _____	**INT** _____	**Ideia** _____
CON _____	**APA** _____	**POD**_____	**Sorte** _____
TAM _____	**SAN**_____	**EDU**_____	**Saber** _____

99-Mitos de Cthulhu _____ Bônus no dano _____

Nome do Jogador

Chamado de Cthulhu

Pontos de Sanidade

Insano	**0**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Pontos de Magia

Inconsciente	**0**	1	2	3				
4	5	6	7	8	9	10	11	
12	13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	25	26	27	
28	29	30	31	32	33	34	35	
36	37	38	39	40	41	42	43	

Pontos de Vida

Morto	**-2**	**-1**	**0**	**1**	**2**	3		
4	5	6	7	8	9	10	11	
12	13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	25	26	27	
28	29	30	31	32	33	34	35	
36	37	38	39	40	41	42	43	

Habilidades do Investigador

- ❑ Antropologia (01%) _____
- ❑ Arqueologia (01%) _____
- ❑ Arremessar (25%) _____
- Arte (05%): _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Artes Marciais (01%) _____
- ❑ Astronomia (01%) _____
- ❑ Barganha (05%) _____
- ❑ Biologia (01%) _____
- ❑ Cavalgar (05%) _____
- ❑ Chaveiro (01%) _____
- ❑ Contabilidade (10%) _____
- ❑ Crédito (15%) _____
- ❑ Direito (05%) _____
- ❑ Dirigir Cavalos (20%) _____
- ❑ Disfarce (01%) _____
- ❑ Escalar (40%) _____
- ❑ Esconder (10%) _____
- ❑ Escutar (10%) _____
- ❑ Esquiva (DESx2%) _____
- ❑ Farmácia (01%) _____
- ❑ Física (01%) _____
- ❑ Fotografia (10%) _____
- ❑ Furtividade (10%) _____
- ❑ Geologia (01%) _____
- ❑ História (20%) _____
- ❑ História Natural (10%) _____
- ❑ Lábia (05%) _____
- Língua Nativa (EDUx5%):
- ❑ _____ _____
- ❑ Localizar (25%) _____
- ❑ Medicina (05%) _____
- Mitos de Cthulhu (00%) _____
- ❑ Nadar (25%) _____
- ❑ Navegar (10%) _____
- ❑ Ocultar (15%) _____
- ❑ Ocultismo (05%) _____
- Ofício (05%):
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Op. Maq. Pesada (01%) _____
- Outra Língua (01%):
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Persuadir (15%) _____
- ❑ Pesquisar Biblioteca (25%) _____
- ❑ Pilotar Balão (01%) _____
- ❑ Pilotar Barco (01%) _____
- ❑ Primeiros Socorros (30%) _____
- ❑ Psicologia (05%) _____
- ❑ Pulo (25%) _____
- ❑ Química (01%) _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Rastrear (10%) _____
- ❑ Reparo Elétrico (10%) _____
- ❑ Reparo Mecânico (20%) _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____

Armas de Fogo

- ❑ Espingarda (30%) _____
- ❑ Metralhadora (15%) _____
- ❑ Pistola (20%) _____
- ❑ Rifle (25%) _____

Armas

	golpe	*%*	*dano*	*mãos*	*alcance*	*#*
❑	Agarrar (25%)	_____	especial	2	toque	1
❑	Cabeçada (10%)	_____	1D4+bd	0	toque	1
❑	Chute (25%)	_____	1D6+bd	0	toque	1
❑	Punho/Soco (50%)	_____	1D6+bd	0	toque	1
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____

	arma de fogo	*%*	*dano*	*falha*	*alc.*	*#*	*tiros*	*pv*
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Todos os direitos reservados, Terra Incognita Editora e Chaosium Inc, 2014. Permitida a reprodução apenas para uso pessoal.

Presente

Nome do Investigador _____
Ocupação _____
Formação Acadêmica _____
Local de Nascimento _____
Transtornos Mentais _____
Sexo_____ **Idade**_____

Características e Rolamentos

FOR_____	**DES** _____	**INT** _____	**Ideia** _____
CON _____	**APA** _____	**POD**_____	**Sorte** _____
TAM _____	**SAN** _____	**EDU**_____	**Saber**_____

99-Mitos de Cthulhu _____ Bônus no dano _____

Nome do Jogador

Chamado de Cthulhu

Pontos de Sanidade

Insano 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Pontos de Magia

Inconsciente	**0**	1	2	3				
4	5	6	7	8	9	10	11	
12	13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	25	26	27	
28	29	30	31	32	33	34	35	
36	37	38	39	40	41	42	43	

Pontos de Vida

Morto	**-2**	**-1**	**0**	**1**	**2**	3		
4	5	6	7	8	9	10	11	
12	13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	25	26	27	
28	29	30	31	32	33	34	35	
36	37	38	39	40	41	42	43	

Habilidades do Investigador

- ❑ Antropologia (01%) _____
- ❑ Arqueologia (01%) _____
- ❑ Arremessar (25%) _____
- Arte (05%): _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Artes Marciais (01%) _____
- ❑ Astronomia (01%) _____
- ❑ Barganha (05%) _____
- ❑ Biologia (01%) _____
- ❑ Cavalgar (05%) _____
- ❑ Chaveiro (01%) _____
- ❑ Computação (01%) _____
- ❑ Contabilidade (10%) _____
- ❑ Crédito (15%) _____
- ❑ Direito (05%) _____
- ❑ Dirigir Auto. (20%) _____
- ❑ Disfarce (01%) _____
- ❑ Eletrônica (01%) _____
- ❑ Escalar (40%) _____
- ❑ Esconder (10%) _____
- ❑ Escutar (10%) _____
- ❑ Esquiva (DESx2%) _____
- ❑ Farmácia (01%) _____
- ❑ Física (01%) _____
- ❑ Fotografia (10%) _____
- ❑ Furtividade (10%) _____
- ❑ Geologia (01%) _____
- ❑ História (20%) _____
- ❑ História Natural (10%) _____
- ❑ Lábia (05%) _____
- Língua Nativa (EDUx5%):
- ❑ _____ _____
- ❑ Localizar (25%) _____
- ❑ Medicina (05%) _____
- Mitos de Cthulhu (00%) _____
- ❑ Nadar (25%) _____
- ❑ Navegar (10%) _____
- ❑ Ocultar (15%) _____
- ❑ Ocultismo (05%) _____
- Ofício (05%):
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Op. Maq. Pesada (01%) _____
- Outra Língua (01%):
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Persuadir (15%) _____
- ❑ Pesquisar Biblioteca (25%) _____
- Pilotar (01%):
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Primeiros Socorros (30%) _____
- ❑ Psicanálise (01%) _____
- ❑ Psicologia (05%) _____
- ❑ Pulo (25%) _____
- ❑ Química (01%) _____
- ❑ Rastrear (10%) _____
- ❑ Reparo Elétrico (10%) _____
- ❑ Reparo Mecânico (20%) _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____

Armas de Fogo

- ❑ Espingarda (30%) _____
- ❑ Metralhadora (15%) _____
- ❑ Pistola (20%) _____
- ❑ Rifle (25%) _____
- ❑ Submetralhadora (15%) _____

Armas

	golpe	*%*	*dano*	*mãos*	*alcance*	*#*
❑	Agarrar (25%)	_____	especial	2	toque	1
❑	Cabeçada (10%)	_____	1D4+bd	0	toque	1
❑	Chute (25%)	_____	1D6+bd	0	toque	1
❑	Punho/Soco (50%)	_____	1D6+bd	0	toque	1
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____

	arma de fogo	*%*	*dano*	*falha*	*alc.*	*#*	*tiros*	*pv*
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
❑	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Todos os direitos reservados, Terra Incognita Editora e Chaosium Inc, 2014. Permitida a reprodução apenas para uso pessoal.

Tabelas de Referência

Regras Rápidas para Lesões

Contato Com Ácido

- Ácido fraco: 1D3-1 de dano por rodada.
- Ácido forte: 1D4 de dano por rodada.
- Ácido muito forte: 1D6 de dano por rodada.

Afogamento, Sufocamento

- Rolar CONx10 ou menos no D100 durante a primeira rodada de combate; CONx9 ou menos na segunda rodada; CONx8 ou menos na terceira rodada, e assim por diante, até chegar a CONx1.
- Falha custa 1D6 de dano mais 1d6 para cada rodada seguinte até ser resgatado. Não precisa fazer mais fazer testes de CON.

Explosão

- Calcule o efeito em termos da explosão e do raio de ação em metros. Exemplo: uma banana de dinamite faz 5D6 de dano nos primeiros dois metros, 4D6 a 3-4 metros, 3D6 a 5-6 metros, e assim por diante. Cada vítima leva separado o dano total. Dobrando uma carga aumenta o dano em 50%.

Queda

- Para cada três metros de altura, ou a fração além dos primeiros três metros: +1D6 pontos de dano. Com um rolamento bem-sucedido de Pulo ao saltar, o investigador perde 1D6 pontos de vida a menos.

Dano De fogo

Queimaduras graves (total superior a metade dos pontos de vida) causar perda de APA, CON ou DES, além dos pontos de vida.

- Chama de uma tocha: 1D6 de dano por rodada. Rolamento de Sorte para evitar que o cabelo e as roupas queimem. Rolamento de Sorte ou Primeiros Socorros para apagar o fogo.
- Fogueira grande: 1D6+2 de dano por rodada. O cabelo e as roupas são engolfados.
- Aposento em chamas: 1D6+2 de dano por rodada. Rolamento de Sorte a cada rodada ou começa a sufocar.
- Conflagrações: mortal, cada um é um caso especial.

Envenenamento

Compare o POT do veneno contra a CON na Tabela de Resistência. Veja Exemplos de Veneno na página a frente.

- Se POT é maior, o veneno produz um efeito, normalmente um dano igual ao POT do veneno.
- Se CON é maior, o dano igual à metade do POT o menos.

Resultados de Insanidade Temporária

Insanidade Temporária Rápida
(1D10+4 rodadas de combate)
Role 1D10.

Nº	*Resultado*
1	Desmaiar ou gritar
2	Correr em pânico
3	Histeria física ou explosão emocional (riso, choro, etc.)
4	Balbuciar, falar de maneira incoerente e rápida, ou logomania (uma torrente de fala coerente)
5	Fobia intensa, talvez relacionada ao que o investigador viu
6	Mania homicida ou suicida
7	Alucinações ou ilusões
8	Ecopraxia ou ecolalia (o investigador faz/diz o que as pessoas fazem/dizem próximo a ele)
9	Desejo de comer coisas estranhas ou atípicas (areia, lama, canibalismo, etc.)
10	Estupor (assume posição fetal, desavisado dos eventos) ou catatonia (pode ficar em pé, mas não tem nenhuma vontade ou interesse; pode ser levado ou forçado a realizar ações simples, mas não realiza nenhuma ação independente.

Insanidade Temporária Prolongada
(1D10 x10 horas no jogo)
Role 1D10.

Nº	*Resultado*
1	Amnésia (normalmente as memórias íntimas são perdidas primeiro; línguas e habilidades físicas são mantidas, mas habilidades intelectuais são ausentes) ou estupor/catatonia (ver tabela acima)
2	Fobia pesada (pode fugir, mas vê o objeto em todo lugar)
3	Alucinações
4	Desejos sexuais estranhos (exibicionismo, ninfomania ou satiríase, teratofilia, etc.)
5	Fetiche (investigador segura um objeto, tipo de objeto ou pessoa como uma proteção)
6	Tiques incontroláveis, tremores, ou incapacidade de se comunicar pela fala ou escrita
7	Cegueira psicossomática, surdez, ou perda do controle de um membro ou membros
8	Breve psicose reativa (incoerência, ilusões, comportamento estranho e/ou alucinações)
9	Paranoia temporária
10	Rituais compulsivos (lavar as mãos constantemente, rezar, andar em um ritmo específico, nunca pisar em rachaduras, checar a arma constantemente, etc.)

Categorias de Habilidades

Algumas habilidades estão em mais de uma categoria:

Comunicação – Arte, Barganha, Crédito, Disfarce, Lábia, Língua Nativa, Ofício, Outra Língua, Persuadir, Psicologia.

Manipulação – Arte, Chaveiro, Dirigir Automóvel, Disfarce, Espingarda, Fotografia, Ocultar, Ofício, Pilotar, Pistola, Primeiros Socorros, Reparo Elétrico, Reparo Mecânico, Rifle, Submetralhadora.

Percepção – Arte, Escutar, Localizar, Rastrear.

Esforço – Arremessar, Arte, Artes Marciais, Cavalgar, Escalar, Esconder, Esquiva, Furtividade, Metralhadora, Nadar, Operar Máquina Pesada, Pulo,

Reflexão – Antropologia, Arqueologia, Arte, Astronomia, Biologia, Contabilidade, Direito, Farmácia, Física, Geologia, História, História Natural, Medicina, Mitos de Cthulhu, Navegar, Ocultismo, Pesquisar Biblioteca, Psicanálise.

Tipos de Insanidade

Insanidade Temporária – O jogador perdeu 5 ou mais pontos de Sanidade em um único rolamento. Consulte a tabela abaixo para possíveis insanidades. Insanidade Temporária Rápida dura 1D10+4 rodadas de combate. Insanidade Temporária Prolongada dura 1D10x10 horas no jogo. Jogador deve rolar D100. Se o resultado é igual a INTx5 ou menor, consulte a Tabela de Insanidade Temporária.

Insanidade Duradoura – O jogador perdeu 20% ou mais do seu atual pontos de Sanidade em uma hora de jogo. Efeito dura por 1D6 meses, ou como acordado. Guardião e jogador trocam ideias para escolher um transtorno mental apropriada.

Insanidade Permanente – O jogador alcançou zero pontos de Sanidade. Efeito dura por anos, talvez para sempre. Guardião e jogador escolhem um transtorno mental apropriado.

Exemplos de custos de pontos de Sanidade

*SAN perdida**	*Situação de horror ou perturbadora*
0/1D2	Surpreso por encontrar a carcaça dilacerada de um animal
0/1D3	Surpreso por encontrar um corpo
0/1D3	Surpreso por encontrar parte de um corpo
0/1D4	Ver um córrego cheio de sangue
1/1D4+1	Encontrar um corpo humano dilacerado
0/1D6	Acordar preso em um caixão
0/1D6	Testemunhar a morte violenta de um amigo
0/1D6	Ver um carniçal
1/1D6+1	Encontrar alguém que você sabe que está morto
0/1D10	Passar por tortura pesada
1/1D10	Ver um corpo se levantar do túmulo
2/2D10+1	Ver uma cabeça gigante cair do céu
1D10/1D100	Ver o Grande Cthulhu

Renda do Investigador

Para 1890, role 1d10: o resultado de 1=$500 + pensão completa, 2=$1000, 3=$1500; 4=$2000, 5=$2500, 6=$3000, 7=$4000, 8=$5000, 9=$9000, 10=$10000.

Para 1920, role 1D10: o resultado de 1=$1500 + pensão completa, 2=$2500, 3 e 4=$3500, 5=$4500, $6=5500, 7=$6500, 8=$7500, 9=$10,000, 10=$20,000.

Para o Presente, role 1D10: o resultado de 1=$15,000, 2=$25,000, 3=$35,000, 4=$45,000, 5=$55,000, 6=$75,000, 7=$100,000, 8=$200,000, 9=$300,000, 10=$500,000.

O investigador possui também pertences e outros bens de valor igual a cinco vezes a sua renda anual: um investigador no presente que recebe $55,000 durante o ano tem $225,000 em espólio. Um décimo disso se encontra no banco como dinheiro. Outro um décimo está em ações e títulos, podendo ser convertido em 30 dias. O restante pode estar aplicado em livros antigos, em uma casa, ou no que parecer apropriado para o personagem.

Exemplos de Veneno

Veneno	***Velocidade do efeito***	***POT***	***Sintomas***
Amanita	6-24 horas	15	Violentas dores estomacais, vômito, icterícia
Arsênico	30 minutos a 24 horas	16	Dor ardente, vômito, diarreia violenta
Beladona	2 horas a 2 dias	16	Aumento nos batimentos cardíacos, visão debilitada, convulsões
Cascavel	15-60 minutos	10	Vômitos, espasmos violentos, visão amarelada
Cianeto	1-15 minutos	20	Tonteira, convulsões, desmaio
Clorofórmio	1 rodada	15	Inconsciência, dificuldade de respirar
Cobra	15-60 minutos	16	Convulsões, insuficiência respiratória
Curare	1 rodada	25	Paralisia muscular, insuficiência respiratória
Escorpião	24-48 horas	9	Dor intensa, fraqueza, hemorragia
Estricnina	10-20 minutos	20	Contrações violentas do músculo, asfixia
Flunitrazepam (Rohypnol)	15-30 minutos	18	perda de olfato e paladar, inconsciência por 4-8 horas
Hidrato de cloral	1-3 minutos	17	Inconsciente por 1 hora; para cada dose a mais, aumente o efeito por 1 hora mais uma chance de 10% de insuficiência respiratória
Pílulas para dormir	10-30 minutos	6	Sono normal; para cada dose a mais, aumente a chance em 5% de insuficiência respiratória
Viúva negra	2-8 horas	7	Calafrios, suor, náusea

Obrigado aos cultistas que através do Catarse nos ajudaram a despertar o Grande Cthulhu

Abssyntho, Adrian "Bill" Fernandes, Adriano Aguiar de San Vicente, Adriano Machado & Bárbara Stracke, Adson Chaves Fernandes, Aécio Benício Fernandes, Akira Iamaguti, Alan F. Marangoni, Alan Jorge Alves do Carmo, Alasso Lotoreo Poldacundur Erulluvatar, Albert Moia, Alessandro de Souza Peres, Alessandro Paiva da Silva, Alex "Miag" Barbosa, Alex Cuenca, Alex Ribeiro da Rocha Gomes, Alexander Aparecido Urso Silva, Alexandre Aleixo, Alexandre Anziotto Pereira Leão, Alexandre Lins de Albuquerque Lima, Alexandre Moraes Galvão, Alexandre Oliveira Koch, Alexandre Santiago, Alfredo C. G. Ferreira, Alisson Verner, Aluir De Souza Frizzira, Aluizio Medeiros da Silva Filho, Alves Rosa, Anderson, Anderson Alegrio Lopes, Anderson OXS, Anderson Souza, Andersson Melo, André "Kari" de Loreto Melo, André A. de Oliveira, André Bigler, André Danelon, Andre Luis de Oliveira Cruz, André Luis Soares Braga, Antônioxxx, Aristides de Almeida Neto, Arkymendes Gláuber Januário de Oliveira, Arnaldo Carneiro, Arthur Arend, Arthur Bárbaro, Arthur Jorge Dias de Morais Coelho, Arthur Oliveiros Rocha, Arthur Pinto de Andrade, Artur Vecchi, Atailton Miranda, Augusto Boaventura, Augusto Seoni de Oliveira, Benuel Farias, Bergson, Bernardo Obadia, Braulio Pereira, Bruno Bush, Bruno "Cabeção" Silva, Bruno da Silva Assis, Bruno Laze, Bruno Peres, Bruno Sakai Costa, Bruno Salim, Bruno Soares Jardim, Bruno Vassalo da Silva, Carlos A. F. Prior, Carlos Eduardo Milla Junior, Carlos Eduardo da Silva Leal, Carlos Rocha, Carlos Sari, Cassiano Macedo Taira, Cesar Orleans e Bragança Oliveira, Chico Martellini, Cibele Andrade, Cise Tonietto, Clayton Mamedes, Cristiane "Aine" Lopes de Oliveira Alves, Cristiano Henrique Harrich Teibel, Daniel "Talude" Paes Cuter, Daniel Alves Martins, Daniel Buccini, Daniel Dias Rodrigues, Daniel "Gárgula" Braga, Daniel Kawasaki, Daniel Teixeira Chaves, Daniel Wanderley Vieira, Danilo "Guilhotina" Firmino, Danilo Hokama, Davi Hoefling, David Robert Camargo de Campos, Deivid Cristian Leal Alves, Demétrius Cunha, Demian Walendorff, DI James Montgomery Doohan, Diego Claudino, Diego Jacó dos Santos, Diego Nunes, Diego Rosa Simoes, Diogo de Vasconcellos, DiogoHc, Dom Lobo, Douglas Baiense, Douglas Fernandes, Douglas Siqueira, Eder Marques, Edgar Bittner Silva, Edilson Belangier, Edivan dos Santos Gomes, Edson Pinheiro Bezerra, Eduardo B.M., Eduardo Brasileiro, Eduardo Costa Ribeiro, Eduardo Fabris, Eduardo Feitoza, Eduardo Lima, Eduardo Marcelo de Magalhães, Eduardo Marchesini, Edvando Moreno Gois Filho, Egberto "Cuthbert" Alves Nogueira Júnior, Eli & Solange, Eliezer Andreoli, Elton Mesquita, Elton Mozart "O Imortal", Elves Cunha, Elvys Benayon, Emanuel Eggers Turra, Emerson Gois, Emerson Vieira Louro, Ereikson Mendes, Eriberto Soares Cavalcante (Rhondalgun), Éric Cardoso Fenalte, Erick Sebrian, Erik Volpert, Esdras Vidal Pereira, Evelise Aparecida Pereira, Fábio Firmino, Fabio Montenegro, Fabio Ribeiro, Fábio Silva, Fabrício Jardim Ferreira, Felipe "Shingo Watanabe", Felipe Gomes Rosa da Silva, Felipe Kajihara, Felipe Lontrozo, Felipe Malandrin, Felipe PEP, Felipe "Barbarie" Rodrigues Alves, Felippe "Cervejeiro" Martins, Fellipe Denser, Fernanda Pitliuk, Fernando "Bigorna" Fiorin, Fernando Antonio Celso Júnior, Fernando Ferian, Fernando Pinheiro da Silva Filho, Fernando Severiano Gomes Rodrigues, Fernando Torres, Fernando Xavier, Filipe "Angelus" Ragazzi, Filipe Saraiva, Flávio G. M. Sobrinho, Flavio Lucio Nunes Abal, Flávio Olivito, Franciolli Araújo, Francis "Fradie" D. Almeida, Francisco Jonhson Pereira Salles, Frederico "Gil Galad" Mattede, Frederico Luciano B. Cipriano Mota, Gabriel Amabile Boscariol, Gabriel Caropreso, Gabriel Jansen, Gabriel Pessine, Gabriel Rega, Gabriel Rosini, Gabriel Vaz, Gabriel Watanabe, Gabriela Viu, George Freire, George Harrison, Geovane Ribeiro, Geraldo de França Teixeira, Geraldo Melo, Gian Francisquini, Gil "Gilgante" Cardoso, Gil Pereira Marques da Silva, Gilberto "Giba" Nascimento, Gilberto José de Souza Coutinho, Gilberto Paulino, Gilson Rocha de Oliveira, Gilvan Gouvêa, Glauber Lopes "Khan", Guilherme Korn, Guilherme Souza, Guilherme Tórgo, Gustavo "Brujah" Mattioni, Gustavo Coelho, Gustavo Iglesias, Gustavo Tenório, Gustavo Tertoleone Sorg, Hannah McComb, Hebert Júlio Gonçalves de Paula, Helio Rodrigues, Henderson Andrade, Henrik Chaves, Henrique Costa, Henrique Guesser Ascenço, Henrique Loiola Praxedes, Higgor Vioto, Hiran Eduardo Murbach, Huan Piran, Hugo Frota, Hugo Rebonato, Hugo Santos (hghard), Igor "Bone" Toscano, Igor Mascarenhas, Igor Moreno, Irlam "Irwelham" Kuima, Ivan Barion, Ivan Coluchi, Izan Mascarenhas, Jadir Corrêa, Jean da Silva, Jefferson Araujo Dutra, Jefferson Careca, Jefferson Donizetti de Oliveira, Jefferson Neves, Jefferson Pimentel, Jhonata de Oliveira - Reverend Noise, João Cézar Roldão Porto, João de Aquino, João Douglas, João Dutra, João Fábio B. Carvalho (p0dr0x), João Daniel Santos Fernandes, João Gabriel Stéfano, João Guilherme, João Olimpio Tognolli Jr, João Paulo de Carvalho, João Paulo Gomes Pereira (Joe Insano), João Pedro Couto, João Tarr, John Bogéa, Jonatan Rocha, Jonathas Castello Branco, Joriam Philipe, José Adolfo Basto Lima, José Antunes Rocha e Silva do Nascimento, José Carlos do Nascimento Medeiros, José Luiz "Tzimiscedracul" F. Cardoso, José Manuel Viegas, José Márcio F. Fragoso, José Ruggiero Netto, Joy Black, Juarez Camargo de Almeida Prado Filho, Juliano Barbosa Ferraro, Júlio Cesar da Silva, Julio França, KAO, Karina Borges Hamdan, Kempes J., Kingdom Comics, Kleber Jacinto, Kobold´s Den, Lauro de Souza Monteiro, Lázaro Júnior, Leandro e Lucas de Oliveira, Leandro LC e Rodrigues, Leandro Raniero Fernandes, Leandropug, Legends do Brasil hobby Center (Sandro Viviani), Leishmaniose DeLira, Leo Paixão, Leonardo Angelucci, Leonardo Antonio de Andrade, Leonardo Rodrigues, Leonardo Sena Rodrigues, Leonardo Zilio, Leonidas Rodrigues dos Santos, Livia von Sucro, Logan Gomes da Silva, Lucas Augusto, Lucas da Silva e Silva, Lucas David Vectorius, Lucas De Carvalho Lorena, Lucas de Gusmão Veloso, Lucas Freitas de Figueiredo Andrade, Lucas Gonçalves Pinheiro, Lucas Pessota, Lucas Rage, Lucas Salim Sanches, Lucas Silva Souza, Lucas Tristão Prieto, Luciano Guimarães Pereira, Luciano Paulo Giehl, Luciano S. Oliveira, Luciano Vieira Velho, Luis Dantas, Luis David Padilha, Luis Filipe de Andrade Sousa, Luiz Eduardo F. D., Luiz Fernando Haruo Minamihara, Luiz Guilherme Dias de Souza, Luiz Thomas de Oliveira Doboszewski, Luiz Trompczynski, Marc A. Huber, Marcel Garcia Von Rondon, Marcelino "Omar" Steckel, Marcello Extus Peres, Marcelo Andere, Marcelo de Mello Benzi, Marcelo de Vasconcellos, Marcelo Drudi Miranda, Marcelo Firmino, Marcelo Henrique Marcos, Marcelo "JK" Jasinski, Marcelo Neves e Renan Ribeiro, Marcelo Soares, Márcia Keglevich, Marcio Kameoka, Marco Andre Mezzasalma, Marco Aurélio Gazolla, Marco Fischer, Marco Guelfi Junior, Marco Henrique Soares Pereira, Marco Poli de Araújo, Marconi "Brave" Rates, Marcos José da Silva (Marcão Death), Marcos Antonio Gomes da Silva Junior, Marcos Cruvinel Ferreira, Marcos Eduardo Sousa, Marcos Pomaroli, Marcos T. Nogueira, Marcus Barbosa, Maria Elizabeth Scari, Maria Paula "Maz" Nunes, Matheus Leonel SS, Matheus Moura, Matheus Ribas Diniz, Maurício "Bratom" Pinheiro, Mauro Thompson Meireles Bernardes, Max Luiz Pfeffer Filho, Max Moraes, Mayk "Kyam" Caldas, Mayra F. Silva, Melquisedeque Rodrigues de Sousa, Michael Sama WW, Michel de O. S. Corrêa, Michel M Pedó, Mikka Capella, Mocó Domingos, Morphileus, Murillo Odani de Oliveira, Murilo Duarte, Murilo Timóteo, Nathaniel Figueiredo, Nelson Assis Bondioli, Newton Nitro, Nícolas Abreu R L Netto, Nil Souza, O Escocês Voador, Odair "Sam Slovic" de Paula Jr, Ofidio Nogueira, "Paladin" Kei Imari, Paulo "Arigó" Silva, Paulo César Cipolatt de Oliveira, Paulo Diovani, Paulo Doreste, Paulo Henrique Paiva de Moraes, Paulo Miguel Fonseca, Pedro Borges, Pedro Caitete Martins, Pedro Gabriel Cavalcanti, Pedro Henrique Freitas Machado, Pedro Reisen Zanotti, Pedro Yessaj, Pescaldo, Phillipe Gambôa, Rafael Amoroso de Castro, Rafael Costa, Rafael Guntzel Arenhart, Rafael Nicoletti, Rafael Panczinski de Oliveira, Rafael Schubert, Rafael Tokarski Ribas, Rafael Zanetti, Ramiro Junior, Ramon "Vlad" Costa, Raphael Fernandes Corrales Neto Felipe Rodrigues, Raphael Fernandes, Raphael Furlan Grivol, Reginaldo Dias dos Santos, Renan Oliveira da Cunha, Renato Retz, Rhenan Pereira Santos, Rian Rezende, Ricardo Cappellano, Ricardo de A. Santos, Ricardo Foureaux, Ricardo Jorge, Ricardo S. Ramada, Ricardo Silva Oliveira, Ricardo Soares, Roberto "Synthzoid" Maia, Roberto Carlos Belgoni, Roberto Heidi Utima, Roberto VRF, Robertson Schitcoski, Robinson Gattis, Robson Caldeira, Rodolfo Vieira Maximiano, Rodrigo (Spy) Domingues, Rodrigo A. Rezende, Rodrigo Caldas, Rodrigo Coli, Rodrigo Guimarães, Rodrigo Oliveira, Rodrigo Ragabash, Rogério Nunes Teixeira, Rogério Rodrigues Vilas Boas, Rômulo César Lima Almeida, Roosevelt Suna, Sajunior Maranhão, Sal, Salomão, Samuel Bitencourt, Senhores dos Jogos, Sergio ALins, Silvio Alencar, Simone Rolim de Moura, Stephan Martins Claudino da Rosa, Taberna Terra Rasgada, Thales Martins de Morais, Thiago Almeida, Thiago Borba, Thiago Croft, Thiago Edwardo, Thiago Emílio Menezes Santos, Thiago Ernando Leite de Jesus, Thiago Gonçalves, Thiago Henrique Guedes, Thiago Henrique Righetti e Silva, Thiago Laurentino, Thiago Lucas da Silva, Thiago Luiz, Thiago Nespoli, Thiago Queiroz, Thiago Teles de Castro, Tiago "Salvador" Souza, Tiago Cubas, Tiago Honorato de Castro Ramos, Tiago Lorenzo, Tiago Maciel Villanova, Tiemi Hashizume, Tierry "Protheus" Waski e Mª Luísa "Valeska" Manosso von Mecheln, Ton Messa, Toys For Fans, Vanessa Serrato e Silva, Vangor, Victor "MinVic" Pereira, Victor Valle "Xamã", Victor "Vmascarado" Souza, Viktor Chagas, Vinicius Albuquerque O Profano, Vinicius da Silva Rodrigues, Vinicius Geraldo Felix, Vitor Frazão Dias, Vitor Küster Bona, Vitor Oliveira, Viviane Lopes da Costa, Waldson Bel Lelis, Wallas Pereira Novo, Wallison Viana de Carvalho, Walter Cordova, Waner Campos Galvão, Wellington Almeida de Oliveira, Wellington Kleber Guimarães Bastos, Wilsius Norte, Wilson Ferreira Fonseca, Yanes Tomaszewski, Yargo Taglia, Zalmonix Cervicapri, Zao-Lat

Índice

- A -

Abd al-Azrad....109, 119, 127, 128, 129
Abhoth....198, 244
Abissais....122, 157, 167, 197
Ácido....74
Ações Automáticas....53
Afogamento....74
Aldebarã....115, 124, 165, 210, 260
Aparar....77
Aparência....37
Aranhas de Leng....158
Arkham....122, 324
Armadura....76
Armas Automáticas....78
Armas de Fogo
  Tabela de Armas....72
  Usando....58
Armitage, Dr. Henry....121, 127, 237, 297
Ataque Pessoal....31, 57
Atlântida....118
Atordoar....54
August Derleth....124
Azathoth....115, 128, 183, 185, 197, 200
Azathoth e Outros Horrores....107

- B -

Bast....201
Beatus Methodivo....106
Bestas Lunares....159
Bônus no Dano....31, 38
Book Of Eibon. Vide *Livro de Eibon*
Búfalos....226
Bunyips....227
Byakhee....116, 159, 210

- C -

Cães de Tíndalos....160
Cães Domésticos, Selvagens....227
Características....31, 35, 38
  Mudanças nos Valores....38
  Rolamentos de Características....152
Carcosa....124, 210
Carniçais....116, 129, 161
Carter, Randolph....237
Cavalos....228
Chance Básica....31
Chaugnar-Faugn....203
Chave de Salomão, A....106
Cheque de Experiência....31
Choque....55
Combate....31
  Corpo a corpo....31
  Destreza e ordem de ataque....56
  Rodada de combate....56
Condores....228
Constituição....35
Crias Celestiais de Cthulhu....116, 165
Crias Negras de Shub-Niggurath....115, 128
Crocodilos....228
Cronologias
  Catástrofes Naturais....338
  Cem anos e Mais....346
  Eventos de Ocultismo....342
  Eventos no Condado de Lovecraft....327
  Os Mitos e a Pré-História da Terra....117
Cthaat Aquadingen....107
Cthugha....115, 117, 204
Cthulhu....6, 31, 114, 115, 116, 130, 165
Ctônicos....125, 128, 129, 218, 254
Cultes des Goules....108
Culto Das Bruxas Na Europa Ocidental, O....106
Cultos Sem Nomes....109
Cura....31
Curwen, Joseph....238

- D -

Dados....29
Dagon....167
Dano....31, 54
Daoloth....207
Defesa....31
De La Poer, O Último Dos....238
Derby, Edward Pickman....239
Desmaio....31
Destreza....36
Deuses Antigos....114, 198
Deuses Exteriores....31, 114
De Vermiis Mysteriis....108
Dholes....116, 168, 252
Distâncias Aéreas....331
Distâncias Marítimas....331
Drogas Psiquiátricas:....31
Duas Armas....78

- E -

Educação....37
Eihort....207
Elefantes....229
Empalamento....31, 76
Enxames de Abelhas....229
Eras de Jogo....26
Escala Comparativa dos Mitos....191
Escritura Ponape....110
Escuridão....77
Espadas....58
Espectros....229
Esqueletos humanos....229
Esquiva....76, 153
Explosão....74

- F -

Facas....57
Falha....32
Falhas Críticas....152
Fantasmas....230
Feitiços
  Aprendendo....102

Índice

Feras e Monstros....226
Ficha do investigador....30
Filho de Yog Sothoth....239
Floretes....57
Fogo....75
Força....35
Fragmentos Celaeno....107
Fragmentos de Eltdown....108
Fragmentos de G'harne....108
Fungos de Yuggoth. Vide Mi-Go

- G -

Ghast....168
Ghatanothoa....118, 125, 208
Glaaki....125
Gnoph-Keh....170
Gorilas....230
Grande Raça de Yith....116, 117, 171, 173, 195
Grandes Antigos....115, 198
Guardião....25, 32

- H -

Habilidade....32, 59
  Chance Básica....70
  Experiência....53
  Rolamento....53
  Valor máximo....42
Habitantes da Areia....174
Habituando-se ao Horror....83
Hastur....115, 116, 124, 159, 210, 272, 276
Hidra....167
Hipnose....153
Horror Caçador....175
H. P. Lovecraft....122

- I -

I Ching....106
Ideia....38
Inconsciente....32
Insanidade....81
  Duradoura....32, 86
  Permanente....32, 87
  Temporária....32, 85
  Tratamento....88
Inteligência....35
Investigador....32
Invisibilidade....77
Ithaqua....115, 124, 170, 211, 251

- K -

Kingsport....124, 324, 326

- L -

Lemuria....118
Leng
  Aranhas de....158
  Platô....158, 186
  Vidro de....281
Leões....231
Lesão Física....54
Liber Ivonis. Vide Livro de Eibon
Linces....231
Livre D'ivon. Vide Livro de Eibon
Livro de Dzyan....107
Livro de Eibon....107
Livros dos Mitos....99
Lobisomens....231
Lobos....232
Lulas-Gigantes....232

- M -

Magia....97
Magia Verdadeira....110
Malleus Maleficarum....106
Malone, Thomas....240
Manuscrito de Sussex....109
Manuscritos Pnakóticos....110
Mason, Keziah....240
Massa Di Requiem Per Shuggay....108
Medicina....32
Mi-Go....116, 117, 177, 193, 194, 256, 270
Mira Telescópica e a Laser....79
Mitos de Cthulhu....32, 114
Monstros e Suas Espécies....108
Morcegos....233
Morte....55
Movimento....51
Mu....117, 118
Múmias....233

- N -

Nameless Cults. Vide Cultos Sem Nomes
Necronomicon....32, 109, 119, 126
Ninhada de Ratos....233
N'Kai....181, 198, 219
Nocaute....77
Nodens....115, 116, 124, 178, 255
Noitestripa....116, 178
Nyarlathotep....31, 114, 115, 116, 128, 129, 131, 213
Nyogtha....215, 246, 252

- O -

Ocultado Parcialmente....77
Ocupação....33
  Amostra....41
  Notas....46
Onça-Parda....233
Ordem de ataque....56
Outros Deuses....114

- P -

Perda de Consciência....55
Perseguição de Veículos....328
Pert Em Hru....106
Pickman, Richard Upton....241
Píton-Reticulada....234
Poder....36
Pólipos Voadores....116, 117, 178, 197

Índice

Pontos de Magia 33, 39, 101
Pontos de Sanidade 83
Pontos de Vida 33, 39
Pontos Percentuais 33
Potamóquero-Vermelho 234
Povo Do Monolito 110
Povo-Serpente 116, 117, 118, 180, 195
Preços de Equipamentos e Serviços 332
Pré-História da Terra 117
Primeiros Socorros 33
Princípios Da Natureza 106
Prodígios Taumatúrgicos de Canaã na Nova Inglaterra 110
Profecias De Nostradamus, As 106
Pronúncia dos Nomes dos Mitos 190
Psicanálise 33, 42

- Q -

Quachil Uttaus 216
Queda 75

- R -

Raças Independentes 116
Raças Serviçais 116
Ramo de Ouro, O 106
Rastejadores Dimensionais 125
Recarregando Armas de Fogo 79
Regras Rápidas 33
  Armas de Fogo 78
  Combate 76
  Lesões 74
Rei em Amarelo, O 108
Revelações De Glaaki 110
Rhan-Tegoth 125, 216
Rinoceronte 234

- S -

Saber 38
Sanidade 33, 37, 81
  Aumentando 83
  Perdendo 82
  Zero pontos 87
Seres Ancestrais 116, 118, 182, 192
Servos dos Deuses Exteriores 183
Sete Livros Enigmáticos de Hsan 110
Shaggai, Insetos de 125, 184, 197
Shoggoths 116, 185
Shub-Niggurath 128, 129, 164, 217, 252
Shudde M'ell 129
Silenciador 78
Símbolo Amarelo 108, 210
Símbolo Antigo 198, 278
Sorte 38
Sucesso 33
Sucessos Críticos 152
Sufocamento 74
Surpresa 77

- T -

Tabela de Armas 72
Tabela de Resistência 33, 53, 71
Tábua de Esmeralda 106
Tabuletas de Zanthu 110
Tamanho 35
Tcho-Tchos 124, 186, 203, 210, 224
Tempo 52
Termos 31
Terras dos Sonhos 158, 159, 168, 173, 178, 199, 201, 211, 215, 220, 222, 271, 273, 281
Texto de R'lyeh 110
Thuria 118
Tigres-de-Bengala 235
Tiro à queima-roupa 79
Tomos dos Mitos 98
Transtornos Mentais 132
Tsathoggua 118, 123, 125, 181, 219, 255
Tulzscha 219

- U -

Ubbo-Sathla 117, 220
Umr at'Tawil 224
Unausprechlichen Kulten. Vide Cultos Sem Nomes
Universidade Miskatonic 120, 122, 154, 324
Ursos-Negros 235

- V -

Vampiros de Fogo 117, 187
Vampiros 235
Vampiros Estelares 188
Velocidades e Distâncias 330
Veneno 75

- W -

Waite, Arsenath 241
West, Dr. Herbert 241
Whately, Noah 242
Whately, Wilbur 242

- X -

Xiclotl, Seres de 188
Xoth 117

- Y -

Y'golonac 125, 221
Yibb-Tstll 222
Yig 223
Yithianos. Vide Grande Raça de Yith
Yog-Sothoth 115, 118, 127, 223, 239, 242, 252, 276
Yuggoth. Vide Mi-Go

- Z -

Zann, Erich 243
Zhar 224
Zohar, O 106
Zumbi 261

CHAMADO de CTHULHU

"Não está morto aquilo que pode eternamente jazer,
E com eras estranhas até a morte pode morrer."

- H. P. Lovecraft

Os Grandes Antigos reinaram sobre a Terra eras antes do homem surgir. Restos de suas cidades ciclópicas ainda podem ser encontradas em ilhas remotas do Pacífico, enterradas nas areias inconstantes dos vastos desertos e nos gélidos ermos dos extremos polares. Originalmente, eles vieram das estrelas para este mundo. Agora jazem - alguns nas profundezas da Terra, outros sob as águas do mar. Quando as estrelas se alinharem, Eles hão de se reerguer e uma vez mais marcharão sobre a Terra.

Chamado de Cthulhu é um jogo de interpretação de papéis baseado nos mundos de H. P. Lovecraft, nos quais pessoas comuns se confrontam com as terríveis forças dos Mitos de Cthulhu. Tudo que você precisa para jogar são este livro, alguns dados e seus amigos.

ISBN 978-85-68455-01-2
9 788568 455012

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
14
Violência
Não recomendado para menores de 14 ANOS

CHAOSIUM® INC.

TERRA INCOGNITA